PC ACTION

www.pcaction.de

PC ACTION 10/2008



13. JAHRGANG
AUSGABE 152
10/2008
€ 5,30

3 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS



Exzellentes Taktik-Kampfspiel: 85% Spielspaß in Ausgabe 6/2006



CELESTIAL IMPACT

Brandneuer 3D-Shooter



UFO: ALIEN INVASION

Rundenstrategie im X-COM-Stil

MIT MODS & MAPS AUF DVD!

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

+ Bonusheft zur GC

GC GUIDE
Spielemesse



Exklusiv auf 10 Seiten:

WOLFENSTEIN

Die Quake-4-Macher schießen zurück!

Drakensang: Test im Heft, Demo und Video auf DVD!

Enthüllt: Das neue Mafia-Epos



DER PATE 2

4 195002 705308 10


10/2008
€ 5,30

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

WOLFENSTEIN

COMPUTEC MEDIA


PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylee Taylor
Support Operative Treasurer.
NILSSON
WWW.MERCS2.COM/DE
AB 4. SEPTEMBER ERHÄLTLICH!
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3


THE UNLIMITED STATE OF DESTRUCTION
THIS NOTE IS LEGAL TENDER
FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem.
100
MERCS2.COM
MORE MONEY MORE TOYS
• KOOPERATIVER MULTIPLAYER
• ACTION UND ZERSTÖRUNG PUR
• EINE RIESIGE, OFFENE WELT
WILLKOMMEN IN VENEZUELA, DEM NEUEN SPIELPLATZ DER ZERSTÖRUNG. DU BIST SÖLDNER. DU FÜHRST AUFTRÄGE AUS UND KASSIERST GELD DAFÜR. WENN DU NICHT BEZAHLT WIRST, NIMMST DU DIR WAS DU WILLST UND BIST UNAUFHALTSAM – ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT. DU HAST DIE MACHT, ALLES UND JEDEN ZU ZERSTÖREN – AUF JEDE ERDENKLICHE ART. DENN DU BIST SÖLDNER UND ERLEDIGST DEINEN JOB.
©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.
PANDEMIC
EA

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.

PRÄMIEN-NR.: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

PRÄMIEN-NR.: 003338

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB

Der USB-Stick A-DATA myFlash PD9 ist Plug-and-play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können acht Gigabyte Daten gelesen und beschrieben werden. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht nötig. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, erfordert unter Windows Me/2000/XP/Vista keine Treiber, ist bootfähig (bei Unterstützung dieser Funktion durch das Motherboard) und erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.

PRÄMIEN-NR.: 003358



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Eine grausame Mordserie erschüttert die Ruhe der friedlichen Stadt Ferdok. Hinter einer scheinbar biederen Fassade gehen finstere Gestalten ihren dunklen Machenschaften nach.

PRÄMIEN-NR.: 003482



ALONE IN THE DARK

Ein Action-Survival-Spiel: Nachts im Central Park von New York.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003458



AGE OF CONAN

In *Conan* betritt der Spieler ein barbarisches Universum, das durch fantastische Grafik zum Leben erweckt wird.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003457



MASS EFFECT

Sie retten das Leben von Milliarden Menschen und verhindern die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

PRÄMIEN-NR.: 003463





Prämie ohne Handy/Kamera

FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur (ca. 40 cm hoch) aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.

PRÄMIEN-NR.: 003351

LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

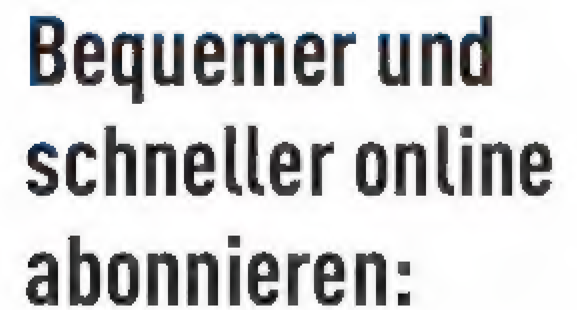
PRÄMIEN-NR.: 003197

CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003301



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA PR 54

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).



GAMES CONVENTION

21. bis 24. August

Besucht uns auf der Games Convention!






Kommt zu unserem Stand in Halle 5, Stand F24.



Es erwarten euch spektakuläre Bühnen-Shows, eine Menge Sachpreise und viele Überraschungen.

Damit ihr keinen Auftritt der Redaktionen verpasst, geht auf **www.gamesvote.de/gc** Dort gibt's unser aktuelles Programm.

Für unsere Abonnenten haben wir ein ganz besonderes Geschenk: Sie erhalten exklusiven Zugang zu unserer VIP-Lounge auf dem Stand. Wir stehen für Fragen, Autogramme und gemeinsame Fotos zur Verfügung.

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern **http: //abo.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

Halle 5

Unsere Partner auf der GC:



www.sennheiser.de



www.aeneon.com



www.fox.de/bluray



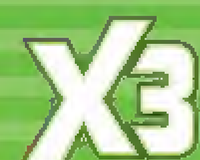












Die Redaktion

Magazin

JOACHIM HESSE
... träumt von einer besseren Welt und hat sich nach langen Jahren der optischen Trostlosigkeit endlich einen neuen Fernseher geleistet.



HARALD FRÄNKEL
... weint, weil für ihn im Tourbus zur Games Convention kein Platz mehr war, und lacht, weil bald *Star Wars: The Force Unleashed* für die Xbox 360 erscheint.



WOLFGANG FISCHER
... hasst Blizzard dafür, dass der *Lich King* so gut geworden ist. Wie soll da die geplante Spielzeit-Einschränkung von 80 auf 40 Stunden wöchentlich klappen?



ALEXANDER FRANK
... ist froh, dass er die hässlichen Gesichter seiner Kollegen nie wieder sehen muss. Zumindest in den nächsten zwei Wochen. Endlich Urlaub!



DENNIS BLUMENTHAL
... war nach seinem zweiwöchigen Heimaturlaub wieder voll motiviert. Mittlerweile ist er es aber nicht mehr. Schade eigentlich.



MICHAEL GRILL
... führte einen dreistündigen Kampf auf Leben und Tod mit einem IKEA-Kleiderschrank, ging aber schließlich schwer verletzt als Sieger daraus hervor.



Mods & Maps

MARC BREHME
... begann im Urlaub, *Mass Effect* und *Drakensang* zu spielen – und braucht jetzt schon wieder welchen, um damit auch fertig zu werden.

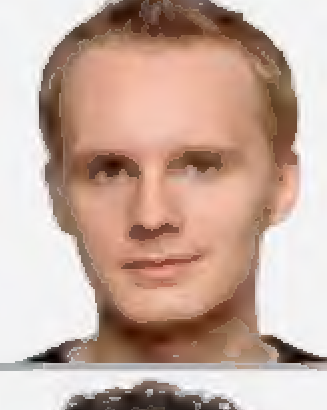


ANDREAS BERTITS
... muss seine Kenntnisse in Babysprache auffrischen, um sich mit seiner zweiten Tochter über hochphilosophische Dinge unterhalten zu können.



Online

LUKASZ CISZEWSKI
... ließ sich die spanische Sonne auf den Wanst brennen und schlägt seine Freundin mehrmals am Tag – in *Soulcalibur 4*!



CHRISTIAN GÜRNTH
... hasst Lukasz, schwitzt auf der GC 2008 und freut sich auf die Slipknot-Clubshow in Hamburg, weil's dort angeblich ein gutes Fleischbüfett gibt.



Gut in Uni-Form



Juhu, *Wolfenstein* meldet sich zurück – mehr 3D denn je! Ein guter Grund, ab dieser Ausgabe die Titelgeschichte weiter vorne im Heft zu bringen.

Fränkel: Ist ja unheim-lich witzig, jetzt bekommt der dicke Fischer mit *Wolfgangstein* doch tatsächlich sein eigenes Spiel. Zugegeben, ich bin ein bisschen neidisch ...

Grill: Wieso? Immerhin wurde über Sie schon vor Jahrzehnten eine Monster-Doku gedreht: *Fränkelstein*. Wie gruse-lich!

Blumenthal: Nicht zu vergessen das Bertits gewidmete *GTA: San Andreas*. Und Brehme hat *Marc of Chaos*. Nur über mich will keiner ein Spiel machen. Unglaub-lich!

Hesse: Kein Wunder bei Ihrem Namen, Blumenkohl. Außerdem heißt das Spiel *Wolfenstein*, hört Ihr? WOL-FEN-STEIN und sicher-lich nicht *Wolfgangstein*. Und nun schweigen Sie bitte, mein Hirn verkrampft sich schon von dem ganzen Schwachsinn.

Grill: Genau wie bei mir. Schreck-lich!

Bertits: Offensicht-lich ein österreichisches Problem. Einer Ihrer Landsleute hat sogar mal ein Buch darüber geschrieben: *Mein Krampf* oder so ähnlich ... War aber der letzte Dreck.

Frank: Ahhh! Der brennende Kopf kann sprechen! Und er klingt wie Bertits. Befremd-lich!

Wollner: Der nicht brennende Kopf auch! Ach, Bertits, seit wann qualmen Sie eigent-lich?

Bertits: Ich versuche nur, mir damit das Kinder-Zeugen abzugewöhnen. Nennt sich die „Zigarette davor". Und kommt günstiger als der Nachwuchs. Wesent-lich günstiger sogar!

Brehme: Aber wieso? Eine große Familie ist letztend-lich doch äußerst lukrativ! Zumindest wenn man Italiener ist und seine Kohle mit Nutten, Schutzgeld und Drogen verdient ...

Hesse: Spielen Sie etwa auf *Der Pate 2* an? Außerdem können Sie sich die schreck-lich-en Wortspiele schenken. Mittlerweile hat jeder Idiot den däm-lich-en Hinweis auf die *Wrath of the Lich King*-Vorschau kapiert. Lich aus jetzt!

Außerdem im Handel:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



Sonderausgabe Poster-Special
Aufgepasst: Für 6,99 Euro können Sie ab sofort Ihr Zimmer komplett neu tapezieren! Und zwar mit Motiven aus *GTA 4*, *Call of Duty 4*, *Mafia 2*, *Crysis*, *Mass Effect*, *Half-Life 2* und *Assassin's Creed*. Zugreifen!



PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra-Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit der unzensierten Fassung von *Taxidermia* – einer Mischung aus *Das große Fressen* und *Die fabelhafte Welt der Amélie*.



PC ACTION kocht:
Unsere beliebte Reihe „PC ACTION kocht" gibt es auch auf DVD. 147 Minuten Laufzeit und 27 Minuten Bonusmaterial wie Trailer und Outtakes machen Sie zum Profi-Koch. Zu bestellen ist das Meisterwerk unter http://abo.pcaction.de.



THEMA DES MONATS



AB SEITE 16

Wolfenstein

Achtung, id und Raven Software zeigen endlich ihr neuestes Ballerspiel. Wie berichten exklusiv für Sie, wie dem virtuellen Nazi-Deutschland der Garaus gemacht werden soll!

VORSCHAU



AB SEITE 46

Der Pate 2

Die *Pate*-Filmtrilogie gilt als Meilenstein, aber das dazugehörige PC-Spiel stand im Schatten von *GTA*. Teil 2 geht ungewöhnliche Wege, um das zu ändern.

TEST DES MONATS



AB SEITE 84

Das Schwarze Auge: Drakensang

Deutschland im Siegestaumel. Bei der Fußball-EM hat es zwar nicht zu Platz 1 gereicht, dafür liegt ein deutsches Rollenspiel ganz weit vorne.

PC ACTION 10/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



HARDWARE



AUF DEN SILBERSCHEIBE



PC ACTION MIT DVD:

3 Vollversionen: Celestial Impact • Full Spectrum Warrior: Ten Hammers • UFO: Alien Invasion • **3 Demos:** Das Schwarze Auge: Drakensang • Edna bricht aus • Moorhuhn Atlantis • **14 Videos:** Blood Bowl • Das Schwarze Auge: Drakensang • Dead Space • Der Herr der Ringe: Conquest • Der Pate 2 • Fallen Empire: Legions • Far Cry: The Delta Sector • Far Cry 2 • Finger im Po, Mexiko • GTR: Evolution • PC ACTION kocht Warbuger Online • PC ACTION spielt Intellivision • WoW: Wrath of the Lich King • X3: Terran Conflict

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Videos (erweitert): Dead Space • Far Cry: The Delta Sector • Far Cry

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Heftige Straßenschlachten, enge Häuserkämpfe. In diesem Spiel geht es heiß her – und Sie haben das Kommando!



GENRE	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG	1.5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch, Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	www.fullspectrumwarrior.com/fsw2

- Wertung in PC ACTION 6/2006: 85%
- Teil 2 des beliebten Taktik-Shooters *Full Spectrum Warrior*
- Kooperativer Mehrspielermodus
- Zahlreiche Waffen und Einheiten, sowie massig Ausrüstung
- Führen Sie Ihre Infranterie-Teams heil durch den Krieg

VOLLVERSION

UFO: Alien Invasion

Klassische Alienhatz in frischem Gewand. Auf zum Mars!



- Neuauflage des Klassikers *UFO: Enemy Unknown*
- Mit langer Spielzeit und Mehrspielermodus
- Wirtschaftsmodus und taktischer Gefechts-Modus sorgen für Abwechslung
- Wehren Sie den außerirdischen Angriff ab und nutzen Sie die Alien-Technik zum Gegenangriff

GENRE	Strategie
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	http://ufoai.sourceforge.net



VOLLVERSION

Celestial Impact

Deformieren Sie Ihre Umwelt – und Ihre Widersacher!



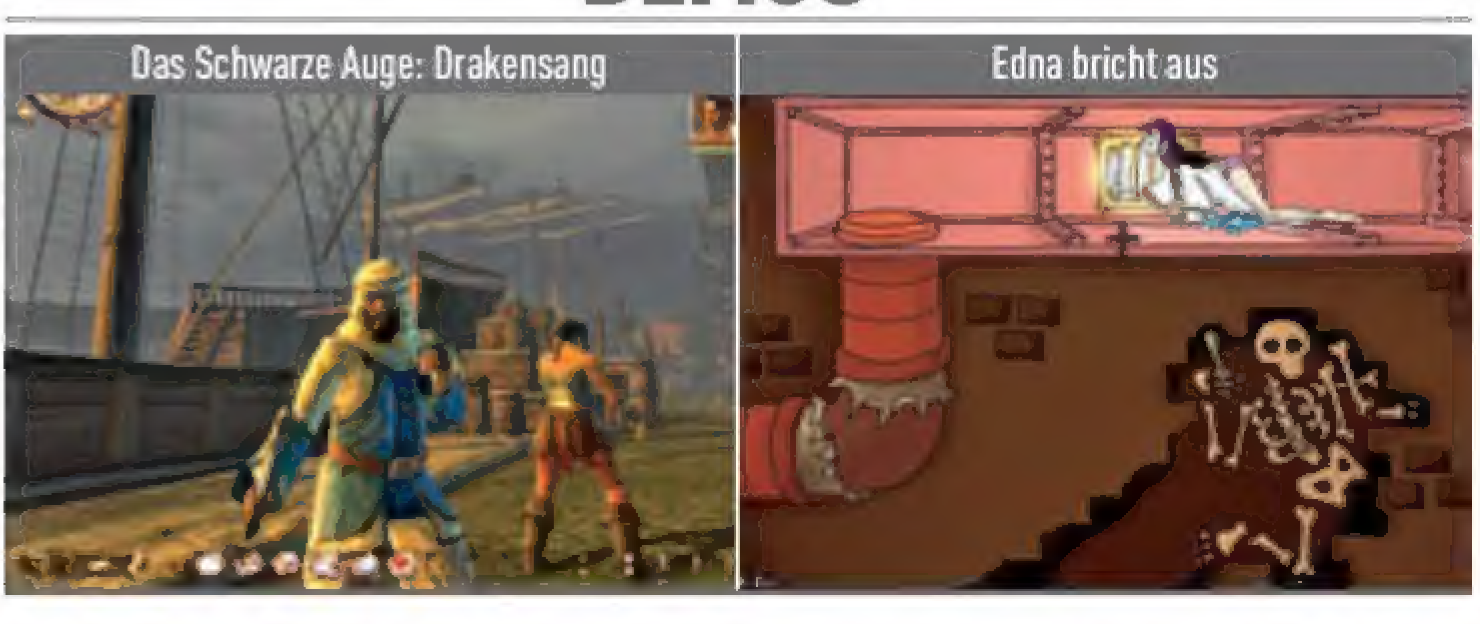
- Teambasierte Mehrspielerschlachten in abgefahrener Optik
- Gestalten Sie Ihre Umwelt mit der Dirtgun neu
- Mit den drei knalligen Spielmodi Deathmatch, Capture the Crystal und Crystal Rounds
- Unzählige Taktiken dank der Dirtgun

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.celestialimpact.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS



Das Schwarze Auge: Drakensang | Edna bricht aus

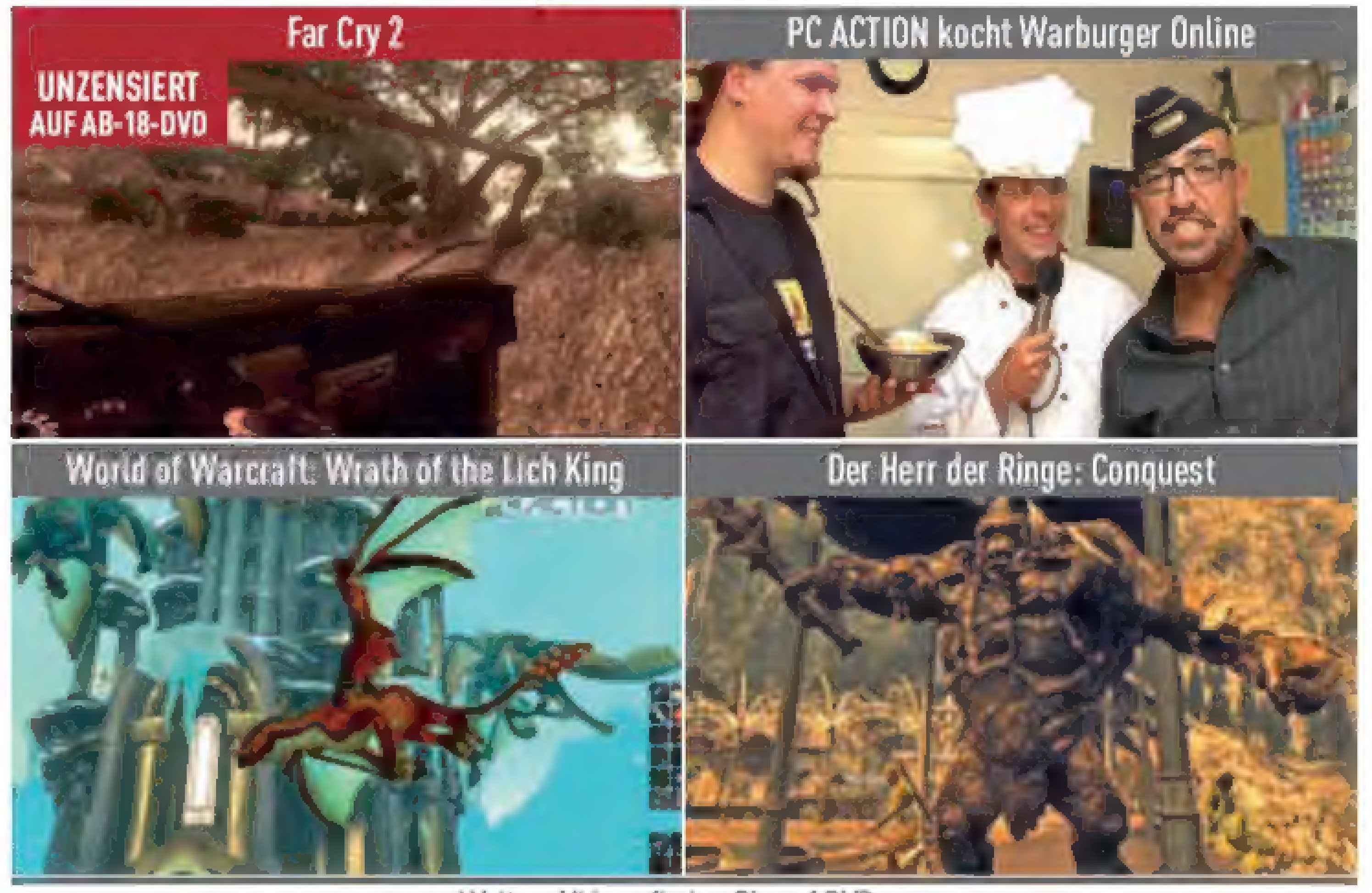
MODS & MAPS



Call of Duty 4: Modern Warfare Map-Pack | Far Cry: The Delta Sector

Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS



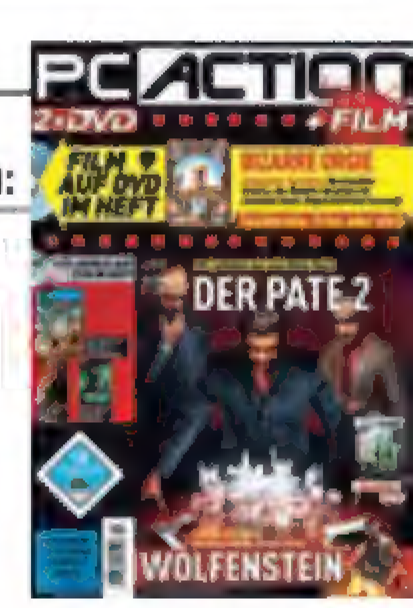
Far Cry 2 | PC ACTION kocht Warburger Online | World of Warcraft: Wrath of the Lich King | Der Herr der Ringe: Conquest

Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Nur in:



Taxidermia

Gewagt, skurril, bildgewaltig – Taxidermia ist kein Film für Zartbesaitete. Trauen Sie sich, dieser Ritt lohnt sich!

Taxidermia erzählt die Geschichten von drei Generationen innerhalb einer sehr außergewöhnlichen Familie. Im Zweiten Weltkrieg findet Soldat Vendel ausgefallene Möglichkeiten der Selbstbefriedigung. Sein Sohn geht dem bizarren Leistungssport Wettessen nach und sein Enkel widmet seine Zeit dem Ausstopfen von Tieren.



Vollversion:
FSW: Ten Hammers

Ballern mit Köpfchen: Sie dirigieren Ihren Trupp und und mischen selbst kräftig mit.

Vollversion:
UFO: Alien Invasion



Die guten alten Zeiten: Erleben Sie den Klassiker in neuem Gewand.

Vollversion:
Celestial Impact

Machen Sie sich in spannenden Mehrspielergefechten die Umgebung untertan!

DVD-FILM
Taxidermia

SEITE A

VOLLVERSIONEN
Celestial Impact
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
UFO: Alien Invasion

MODS & MAPS
Call of Duty 4: Modern Warfare:
- Map-Pack von cod-infobase.de
Far Cry:
- The Delta Sector

EXTRAS
PC Action Titelsong:
Raketenklee: Wie geil ist das denn

TIPPS & TRICKS
Diablo-Poster
Komplettlösung: The Abbey
Kurztipps 9/2008 (pdf)

STANDARD TOOL
Adobe Reader 8.0
Gamers IRC 5.20
Smartserver
VLC 0.8.6e Win32
WinRAR

SEITE B

DEMOS
Das Schwarze Auge: Drakensang
Edna bricht aus
Moorhuhn Atlantis

VIDEOS
Blood Bowl
Das Schwarze Auge: Drakensang
Dead Space (unzensiert auf)
Der Herr der Ringe: Conquest
Der Pate 2
Fallen Empire: Legions
Far Cry: The Delta Sector
(unzensiert auf)
Far Cry 2 (unzensiert auf)

Finger im Po, Mexiko
GTR: Evolution
PC Action kocht Warburger Online
PC Action spielt Intellivision
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
X3: Terran Conflict

TRAILER
I am Alive

MODS & MAPS
Call of Duty 4: Modern Warfare:
- Map-Pack Serverdateien
- RCON-Application Bilder
Rainbow Six: Vegas 2
- Fan-Map-Pack
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Gates to Aesgaard Episode 1
World of Warcraft:
- Bartender 3

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, Celestial Impact, UFO: Alien Invasion

10/2008

DVD



DAS NEUESTE ROLLENSPIEL
VON CHRIS TAYLOR

JETZT IM HANDEL
ERHÄLTLICH!

Vom Erfinder von
Dungeon Siege

WWW.SPACESIEGE.COM









SPACE SIEGE™

MENSCH ODER MASCHINE - VERSCHMELZE MIT DEINEN EIGENEN WAFFEN

- RETTE DIE ÜBERLEBENDEN MENSCHEN VOR EINER AUSSERIRDISCHEN BEDROHUNG.
- ERWEITERUNGSFÄHIGE KYBERNETISCHE FÄHIGKEITEN UND WAFFEN, INKLUSIVE HR-V, DEINEM TÖDLICHEN PARTNER-ROBOTER.
- KÄMPFE ONLINE IM KOOPERATIV-MODUS MIT BIS ZU 4 SPIELERN.

"DAS IST ADRENALIN, DAS IST WUCHT..."
PC Games



© 2008 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Space Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and the "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. SEGA and the SEGA logo are trademarks and/or registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.





Taxidermia: Friss oder stirb



Taxidermia erzählt die Geschichte von drei Generationen innerhalb einer sehr außergewöhnlichen Familie. Im Zweiten Weltkrieg „erfindet" der Soldat Vendel aus Frust über die unmenschlichen Gängeleien seines Leutnants immer ausgefallenere Möglichkeiten der Selbstbefriedigung. Sein ungewöhnliches Hobby hat bizarre und tragische Folgen, resultiert aber auch in einem Nachkommen, der einem wahnwitzigen „Leistungssport" nachgeht: Wettessen. Auch er zeugt einen Sohn mit einer ungewöhnlichen Leidenschaft: dem Ausstopfen von Tieren.

Die Filmexperten von PC ACTION meinen:

„Herausragend kranker Scheiß!"

Dieser Film ist genau richtig für Sie, falls Sie ...

... in Ihren Essgewohnheiten gefestigt sind.
... offen für kreative Möglichkeiten der Selbstbefriedigung sind.
... mehr über skurrile Ausprägungen der menschlichen Psyche erfahren möchten.
... Wert auf eine schöne Familiengeschichte legen.
... die monumentalste Kotzszene aller Zeiten sehen wollen.

FILM-INFO	
LÄNGE	90 Minuten
UNGESCHNITTEN	Ja
ERSCHEINUNGSJAHR	2006
REGIE	György Pálfi
DARSTELLER	Csaba Czene, Gergely Trócsányi, Marc Bischoff
PRODUKTIONSLAND	Ungarn, Österreich, Frankreich









PC ACTION + FILM

Taxidermia: Friss oder stirb

10/2008



EIN VISUELLER SCHOCK, DER QUENTIN TARANTINO WIE EINEN SCHÜLER VON BERGMAN AUSSEHEN LÄSST...
L'HUMANITÉ, PARIS

TAXIDERMIA
FRISS ODER STIRB

UNGEKÜRZTE FASSUNG

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Unsere fleißigen Kollegen aus der Hardware-Abteilung haben diesen Monat herrliche Preise im Wert von 3.500 Euro an Land gezogen. Diesmal gibt es unter anderem eine riesigen HD-Fernseher, Handys und Gutscheine. Wenn Sie etwas abstauben wollen, beantworten Sie einfach die unglaublich schwere Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 34" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 34 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-10-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Far Cry-Gewinnspiel

SEITE 29

Am 2. Oktober kommt die Verfilmung des PC-Spiels *Far Cry* in die deutschen Kinos. Damit Sie während der Wartezeit das Spiel noch mal mit vollen Details genießen können, verlosen wir topaktuelle Grafikkarten der Hardware-Firma MSI. Wenn Sie gewinnen wollen, beantworten Sie die knifflige Preisfrage auf Seite 29 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 35" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 35 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Far Cry*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



GTR Evolution-Gewinnspiel

SEITE 31

Das Rennspiel der schwedischen Entwickler Simbin besticht durch beinharten Realismus und jede Menge Originalkarren. PC ACTION-Leser haben die Möglichkeit, das Spiel umsonst zu ergattern. Außerdem gibt es noch signierte Gemälde und ein ferngesteuertes Gemälde zu gewinnen. Beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 31 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 36" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 36 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*GTR Evolution*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Plantronics-Gewinnspiel

SEITE 127

In Kooperation mit der Hardware-Firma Plantronics verlosen wir fünf Headsets der Spitzenklasse. Die Teile hören auf den Namen Gamecon 777 und sind erst ab September im Laden erhältlich. Bei uns gibt es die Dinger schon jetzt. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 127 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 37 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Plantronics-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 101

Wegen welchem Spiel haben Sie seit Wochen das Haus nicht verlassen? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 38" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 38 *Alone in the Dark*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 32

Für welchen PC-Hit würden Sie freiwillig auf Ihren Jahresurlaub verzichten? Wir sind wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 39" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 39 *Diablo 3*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Hinter B.J. Blazkowicz lauert neues Unheil: Die Entwickler präsentieren das Alter Ego des Spielers am liebsten mit Gewehr.

>>Neulich in einer alternativen Realität: „Ich bin dein Vater, B.J.!" (schwere Atemgeräusche)<<

WOLFENSTEIN

Nieder mit der Heil-Armee!

§

Dunkle Künste

Während im Ausland ein Hakenkreuz bei Spielen kaum mehr für Aufregung sorgt, verbietet das in Deutschland StGB § 86a.

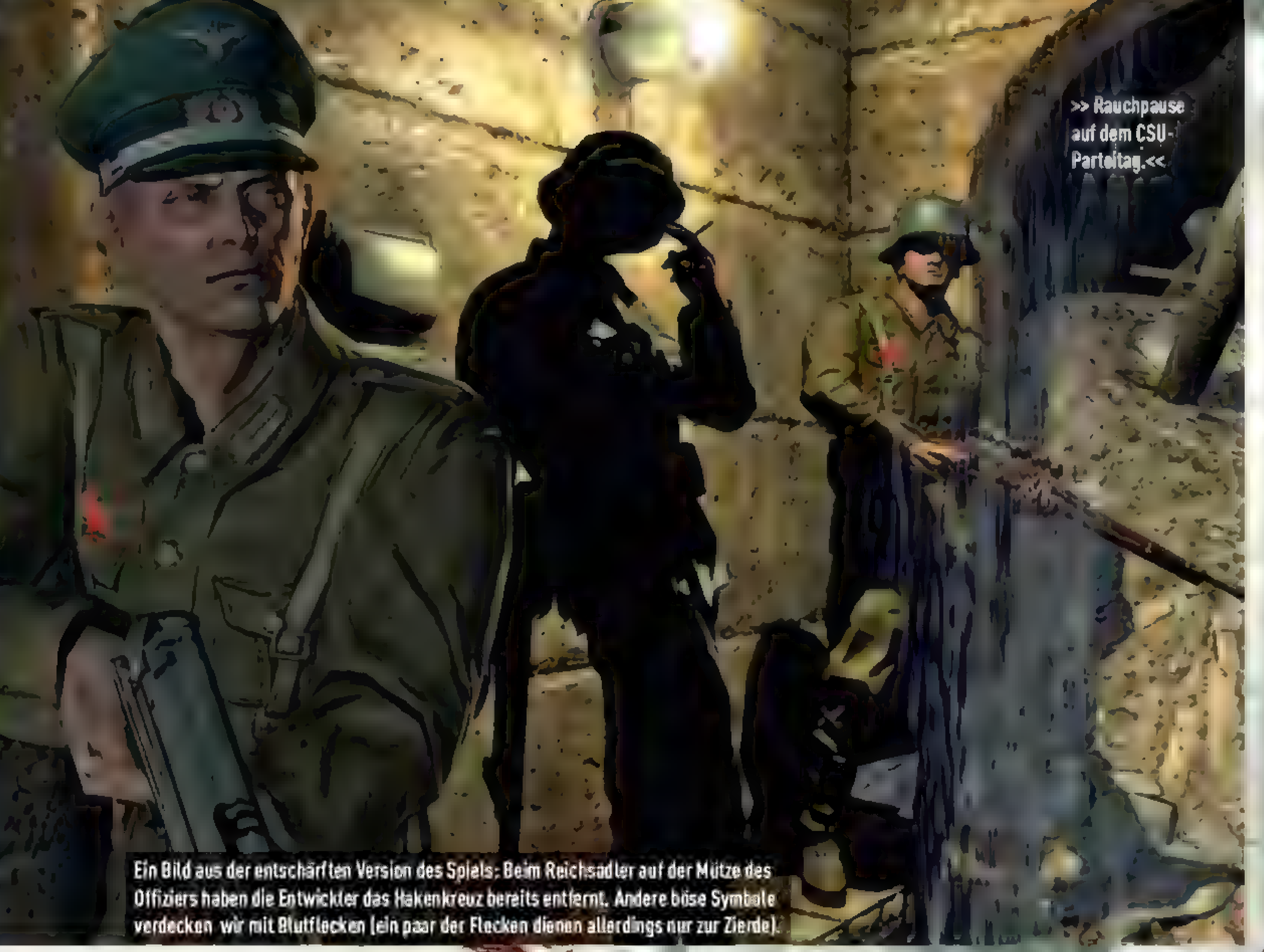
Für das in Paragraph 86a des Strafgesetzbuches (kurz StGB § 86a) untersagte „Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen" drohen den Verbreitern Haftstrafen und Geldbußen. Bei Filmen wie *Indiana Jones*, in dem ebenfalls derartige Symbole auftauchen, greift die Kunstfreiheit. Spiele hingegen gelten offiziell bisher nicht als Kunst. Der Besitz zum Eigengebrauch eines solchen Spiels ist übrigens trotzdem erlaubt. Fest steht: So wie *Wolfenstein* derzeit aussieht, wird es auf keinen Fall hierzulande veröffentlicht. Activision hat uns gegenüber aber eine speziell für Deutschland entschärfte Version angekündigt und es existieren zum Teil bereits überarbeitete Uniform-Modelle.

Meine Damen und Herren, legen Sie bitte die Sicherheitsgurte an und halten Sie Ihr Sabberlätzchen bereit: *Wolfenstein* ist wieder da!

„Ich bin Eric Biessman, Kreativdirektor bei Raven Software", stellt sich der Herr vor, der uns durch die Präsentation führt. „Ich gebe euch jetzt einen ersten Einblick in die neue Spielkooperation von Raven und id Software namens *Wolfenstein*." Dass wir das noch erleben dürfen! Wir freuen uns wie Schnitzel! Denn auf diesen Moment haben wir lange gewartet. Endlich geht es weiter. Endlich hat es sich ausgezahlt, dass wir in den vergangenen sechseinhalb Jahren jeden Tag bei Herausgeber Activision angerufen und um Informationen zu dem Ego-Shooter gefleht haben. Als jetzt vor uns auf dem Bildschirm das

>>In der Freizeit nur Unfug im Kopf: Ghostbusters.<<

Die Nazi-Geheimwaffe wendet sich gegen ihre Schöpfer: Der Strahl aus der Partikelkanone löst die Getroffenen auf.



>> Rauchpause auf dem CSU-Parteitag.<<

Ein Bild aus der entschärften Version des Spiels: Beim Reichsadler auf der Mütze des Offiziers haben die Entwickler das Hakenkreuz bereits entfernt. Andere böse Symbole verdecken wir mit Blutflecken (ein paar der Flecken dienen allerdings nur zur Zierde).

Parallelgesellschaft

Sie sind fett, wiederlich, zahlen keine Steuern, leben mitten unter uns und keiner bekommt es mit: Außerirdische, pardon: „paranormale Mächte".

Wolfenstein gilt nicht gerade als Paradebeispiel für ernsthafte Kriegssimulationen. Geister, futuristische Waffen, Genmanipulation, Übersoldaten, Hitler als Kampfmaschine – so schnell schreckt uns nichts mehr. Dennoch überrascht Raven Software mit einer Paralleldimension namens „The Veil", durch die der Protagonist an Superkräfte gelangt. Bekannt ist bisher, dass der Spieler dadurch die Zeit verlangsamen und in geheime Abschnitte vorstoßen kann. Bei der Präsentation des Spiels waren auf der Bildschirmanzeige neben der Zeitlupen-Kraft sogar noch drei weitere Plätze für Zusatzkräfte vorgesehen. Das ist vielversprechend! Von den Bewohnern der neu entdeckten Zwielicht-Zone zeigte uns Raven eine Kreaturenart (siehe Bild) – im Spiel als „Sammlergeist" bezeichnet. Auf mögliche Parallelen zum jüngsten *Indiana Jones*-Film angesprochen, legt Kreativdirektor Biessman Wert darauf, dass die Viecher keine Außerirdischen sind: „Ich würde sie nicht-irdische oder paranormale Mächte nennen." Danke, das ändert natürlich alles.



Schwarz verschwindet, sich ein Zeppelin aus den Wolken schält und den Blick auf eine Stadt mit einem riesigen *Wolfenstein*-Logo freigibt, fühlen wir uns glücklich – einer dieser Augenblicke, die man im Leben genießen sollte. Im nächsten Moment saugt uns bereits das Spielgeschehen auf und der virtuelle Zweite Weltkrieg beginnt erneut zu toben. Mit einigen Überraschungen ...

Der naechste Wolf-Krieg

„Willkommen zurück, Blazkowicz!", wird der Spieler von einem Mann in Zivil begrüßt, der mit einer Maschinenpistole den geheimen Unterschlupf bewacht. Richtig gehört: B.J. Blazkowicz, der Held der beiden in Deutschland geächteten Vorgänger, ist wieder da. Und wir durften dem US-Ranger bei seinem neuen Einsatz für Sie über die Schulter schauen. Blazkowicz schreitet durch den zerfallenen Raum, vorbei an einer schief stehenden Standuhr. Im Flur unterhalten sich zwei weitere Männer: „Wie können wir annehmen, dass es möglich ist, die Nazis zu besiegen? Sie sind zu stark!" „Wir können sie besiegen", entgegnet sein Gesprächspartner. „Wir müssen nur schlau vorgehen und sie dort treffen, wo sie verwundbar sind." „Es



Die Ortsmitte von Isenstadt in der Totalen: Die deutschen Streitkräfte beschießen mit Raketen das Fachwerkhaus des Hotels Adler-Kappelhoff (1), in dem sich Widerstandskämpfer verschanzt haben. Auf der Straße postieren sich zwei deutsche Soldaten hinter einer Panzersperre (2), während das Gefecht auf der anderen Seite der Statue nur ein Mann überlebt hat (3). Die Aufgabe des Spielers ist es, aus dem Hotel über eine Leiter zu der Geschützstellung auf dem Dach (4) zu gelangen und durch die anliegenden Häuser zwei Maschinengewehrnester auszuheben (hinter dem Betrachter, nicht im Bild).

Der gleiche Ort in der Parallelwelt. Betritt der Spieler den sogenannten Veil, färbt sich die Szenerie grün, merkwürdige Löcher werden am Boden sichtbar und Hauswände geben plötzlich neue Zugänge frei.

>>Fliegt nach Hause: brennende Brieftaube

gibt Gerüchte, dass die Nazis technisch fortschrittliche Waffen einsetzen", entgegnet der Kerl, der sich im Schein einer Öllampe in einem Stuhl lümmelt. „Das sind nur Gerüchte, die die Feinde streuen." „Ich bin da nicht so sicher. Ich habe Geschichten von meinen eigenen Männern gehört." „Nichts als Geschichten. Daran würde ich nicht mein Leben hängen." Sie steigen die Kellertreppe hinab. Zur Linken hockt ein weiterer Herr und fummelt an einem Funkgerät. Geradeaus steht eine Blondine in streng geschlossener Bluse und beugt sich über einen Tisch mit Landkarten und Luftaufnahmen. Als Sie eintreten, blickt die Dame auf: „Ich bin überrascht, dass Sie es nach der letzten Mission in einem Stück hierher zurückgeschafft haben. Ab jetzt, wenn Sie …" „Caroline, sie haben den Apparat aktiviert", unterbricht der Funker die Unterhaltung. „Es ist eine Art Waffe. Unsere Männer gehen rein, aber sie stoßen auf starken Widerstand." Caroline wendet sich wieder Ihnen zu: „In den vergangenen Tagen haben wir die Nazis beobachtet, wie sie einen Apparat gebaut haben, der sich jetzt als Waffe entpuppt. Wir wollen das Gerät zerstören, brauchen aber Verstärkung. Bitte, Agent Blazkowicz, Sie müssen uns helfen!" Tja, Frauen wissen, wie sie adrenalinsüchtige Actionhelden um den Finger wickeln. Welcher Gentleman könnte schon so eine nette Bitte ablehnen?

Altbau!

Mit einer MP40 bewaffnet sehen wir Blazkowicz durch eine fiktive Stadt in Nazi-Deutschland stürmen. Die Grafik des



Rabenvater

Der *Wolfenstein*-Vorgänger stammt von Gray Matter, der Mehrspieler-Ableger *Enemy Territory* von Splash Damage. Dennoch gibt es fünf gute Gründe in der bisherigen Spielepalette von Raven Software, weshalb die Amerikaner jetzt randürfen.

HEXEN
Als Nachfolger eines indizierten Fantasy-Shooters von id Software erschien 1995 das Spiel *Hexen*. Zauberkräfte und nichtlineare Levels fanden viel Zuspruch. *Hexen 2*, diverse Add-ons und *Heretic 2* führten die Handlung fort.

VOYAGER: ELITE FORCE
Der Ego-Shooter im *Star Trek*-Universum gilt unter Trekkies als wahre Perle. 2000 veröffentlicht, nutzte Raven hier eine erweiterte *Q3*-Engine von id Software als Grafikmotor.

SOLDIER OF FORTUNE 2
Im Jahr 2002 verwendete Raven noch immer die *Q3*-Engine und schickte Söldner John Mullins in *Soldier of Fortune 2: Double Helix* erneut in den Krieg. Spieler liebten vor allem den taktisch anspruchsvollen [illegible]

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Auch mit den mystischen Kräften des *Star Wars*-Universums kennt Raven sich aus. Der letzte Teil der *Jedi Knight*-Reihe stammte wieder vom gleichen Entwickler-Team und beglückte Lichtschwert-Freunde im Jahr 2003.

QUAKE 4
Dass Raven Software und id Software sich gut verstehen, sollte mittlerweile klar sein. Ende 2005 spendierten die Damen und Herren sogar der id-Prestige-Serie eine Fortsetzung.

Spielgeschehens haut uns bisher allerdings nicht aus den Springerstiefeln. Die Texturen wirken oft matschig, die Schattenwürfe überzeugen allenfalls auf ausgesuchten Screenshot-Studien und die Figuren hampeln mitunter herum wie Geschwister von Pinocchio. Der Grund dafür: *Wolfenstein* verwendet als Grafikmotor noch die *Doom 3*-Engine, heute auch bekannt unter dem Namen id Tech 4. Seit deren Ersteinsatz hat id Software die Programmroutinen zwar in vielen Bereichen einem Ölwechsel unterzogen, doch wie bei Sängerin Cher merkt man dem guten Stück aus der Nähe sein Alter trotz erfolgreicher Tuning-Einsätze an. Ärgerlich, da id Software intern mit *Doom 4* und *Rage* bereits an zwei Spielen arbeitet, die auf der kommenden Engine id Tech 5 basieren. Doch wir lassen uns den Spaß von diesem sauren Drops nicht verderben und wenden uns erneut Blazkowicz zu. Auf einem kleinen Platz mit Reiterstatue liefert er sich ein Feuergefecht mit einer Gruppe Wehrmacht-Soldaten. Im Hintergrund lesen wir auf einer Hausfassade den Schriftzug „Pfandhaus Geldern". Ah, wieder das typische *Wolfenstein*-Deutsch mit Gags der Marke „Hauptmann B. Vorsicht" oder „Reichsminister Wolfgang Ungeschickt". Fehlen nur noch Leutnant Phil Latio und die Gaststätte B. Soffen. Auch an den Wanden hängen Propaganda-Plakate mit markigen Sprüchen wie „Deutschland ist frei". Ein wenig ironisch, denn was davon in der deutschen Version übrig bleibt, bleibt abzuwarten (siehe auch Kasten „Dunkle Künste" auf Seite 16). Nach einem

>>Der Prototyp der Taschenlampe hat noch an Kinderkrankheiten.<<

Der Heavy Trooper der Nazis ist ein Soldat in einer besonders starken Rüstung und mit einer Partikel-Kanone.

Ein Trupp deutscher Soldaten liefert dem Feind ein Feuergefecht.

Der Strahl der Partikel-Kanone verschont nur einen Soldaten. Noch.

Auf dem Friedhof steht der Grabstein eines gewissen Josef Behren. Toll.

Schusswechsel in einer engen Gasse erreicht Blazkowicz eine Kreuzung – Schliemannstraße Ecke Steinerplatz, wie ein Schild verrät. Den kompletten Boulevard entlang verschanzen sich feindliche Truppen und eröffnen sofort das Feuer. Hinter einem Kistenstapel geht Blazkowicz erst mal in Deckung. Ihm zur Seite stehen Widerstandskämpfer, die ebenfalls in Richtung Feind schießen.

Wahltag

„Dieses Mal ist B.J. nicht auf sich allein gestellt", erklärt Biessman. „Die Charaktere, die er trifft, helfen ihm auf mehrere Arten. Da gibt es zum Beispiel den Kreisauer Kreis, der auf einer echten Partisanengruppe des Zweiten Weltkriegs basiert und B.J. militärische Unterstützung leistet, während er in der Story voranschreitet." *Wolfenstein*-Veteranen kennen diese Gruppe möglicherweise bereits aus dem direkten Vorgänger. Soweit wir das aus der uns gezeigten Vor-Alpha-Version des Spiels entnehmen können, besteht die angekündigte Hilfe im Gefecht in erster Linie darin, wie bei anderen, moderneren Genrevertretern wie *Call of Duty* das Mittendrin-Gefühl durch körperliche Präsenz und verbale Einwürfe

INTERVIEW „Gute Dinge brauchen eben Zeit!"



Eric Biessman, Kreativdirektor von *Wolfenstein*, vor dem Sitz von Raven Software im amerikanischen Middleton, Wisconsin.

Eric Biessman (37) spielt gerne *Guitar Hero* und macht mit seiner Band CHC 80er-Jahre-Rock. Nebenbei entwickelt er seit fast 15 Jahren Spiele bei Raven Software und beantwortet komische Fragen.

PC ACTION Wieso nennt ihr das Spiel *Wolfenstein* und nicht *Return to Castle Wolfenstein 2* oder *Wolfenstein: Evil Aliens washed my Brain*?

Biessman: Zwar spielt die Geschichte nach dem Vorgänger, trotzdem ist das Spiel neu und steht für sich selbst. Wir wollten, dass sich das auch im Titel widerspiegelt.

PC ACTION Das letzte *Wolfenstein* stammt fast aus der Generation unserer Großeltern. Warum dauert es so lange, einen neuen Teil rauszubringen?

Biessman: Die kurze Antwort wäre, dass gute Dinge eben Zeit brauchen. Die lange Antwort ist, dass wir viel Forschung und Entwicklung betrieben und viel ausprobiert haben, um die perfekte Formel zu finden. Nicht nur im Bereich Spiel-Design, auch auf technischer Seite. Jetzt haben wir diese kraftvolle Engine mit ihrem ganzen Schnickschnack und ein einzigartiges und aufregendes Gameplay.

PC ACTION In welchem Jahr spielt *Wolfenstein*? Bitte verrate uns, was genau mit B.J. Blazkowicz passiert ist!

Biessman: Das Spiel steigt direkt nach den Ereignissen des Vorgängers in die Geschichte ein. Nachdem der Hauptcharakter und heroische OSA*-Agent B.J. Blazkowicz Zerstörung und Chaos über die Nazi-Welteroberungspläne gebracht hat, haben die Nazis ihre Leidenschaft für das Okkulte nicht aufgegeben und konzentrieren sich auf eine mysteriöse, unbegrenzte Energiequelle, genannt „Schwarze Sonne". Diese Schwarze Sonne ist blockiert von einer Dimension, die am Gipfel unserer Realität lauert und einen Puffer zwischen der Welt und der vollen Kraft der Sonne bildet. Inzwischen arbeiten die Nazis fieberhaft an einer neuen Waffe, die diese unheimliche Kraftquelle anzapft. B.J. wird entsandt, die Nazi-Kriegsmaschinerie noch im Keim zu ersticken. Im Wesentlichen dreht sich das Spiel um B.J.s Aufgabe, die Nazis daran zu hindern, die Kraft der Schwarzen Sonne anzuzapfen. Als er einen Gegenstand bekommt, der ihm erlaubt, die geheimnisvolle Dimension zu betreten und wieder zu verlassen sowie auf die Kräfte dort zuzugreifen, erkundet und bahnt sich B. J. seinen Weg durch den fiktiven deutschen Ort Isenstadt, den die Machthaber des Dritten Reichs kontrollieren.

PC ACTION Wie erzeugt ihr das deutsche Flair von Isenstadt? Habt ihr Nachforschungen angestellt und Teammitglieder nach Deutschland geschickt, um hier irgendwo Fotos zu schießen?

Biessman: Es gibt viele wundervolle Referenzfotos, Bücher und natürlich Internetseiten, die uns geholfen haben. Einige Mitglieder unseres Teams sind nach Deutschland geflogen, haben Fotos mitgebracht und wir haben jede Menge Zeit investiert, um die passende künstlerische Form zu finden.

PC ACTION Der Spieler kann die Zeit verlangsamen. Über welche Superkräfte verfügt er außerdem?

Biessman: Wir haben euch jetzt das Spiel erstmals gezeigt, da mache ich bestimmt keine genauen Angaben, aber der Veil hat diverse Kräfte. Bei der Demonstration hast du die Kraft Mire [Anm. d. Red.: Sumpf] in der Basis-Ausstattung gesehen. Die erlaubt es dem Spieler, den arglosen Nazis ein Schritt voraus zu sein und tödlichen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen. Der Veil hat einzigartige Qualitäten, auf die B.J. zugreifen und die er für seine Zwecke strategisch einsetzen kann. Es gilt, die Kräfte des Veils, die eigenen okkulten Experimente der Nazis, deren pervertierte Wissenschaft und Waffen aus dieser anderen Welt gegen sie, die paranormalen Mächte und die übermenschlichen Kreaturen zu wenden.

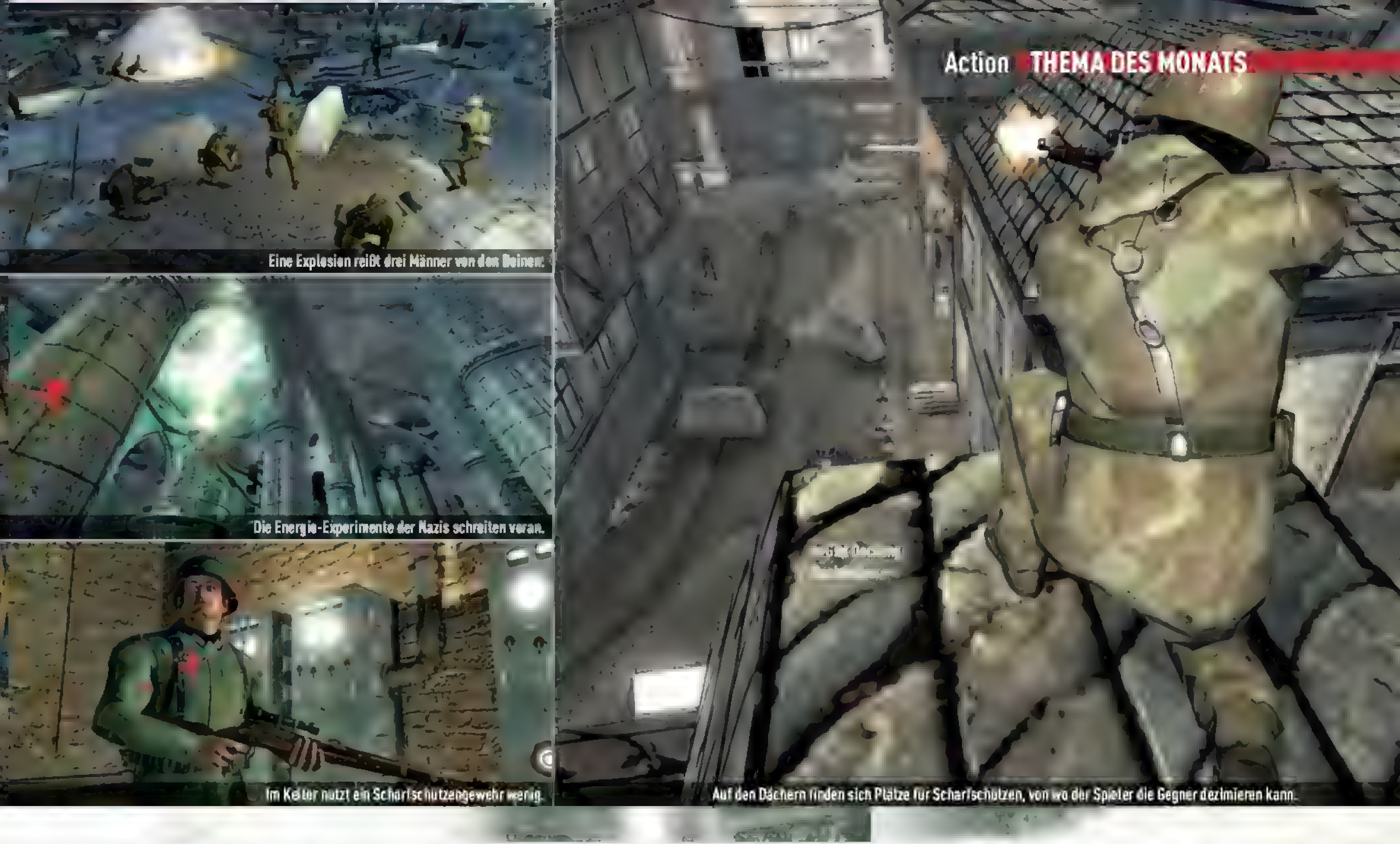
PC ACTION Welche Waffen gibt es im Spiel?

Biessman: Zusätzlich zum Bereich der konventionellen Waffen mit dem 98K-Gewehr, MP43 Sturmgewehr und Flammenwerfer wird B.J. versuchen, die Kräfte der dunklen Paralleldimension freizuschalten.

PC ACTION Der Spieler muss Wertgegenstände einsammeln, um neue Waffen zu kaufen. Welches ist die größte Kanone, die es für Geld zu kaufen gibt?

* Office of Secret Actions, ein erfundener Geheimdienst





Eine Explosion reißt drei Männer von den Beinen.

Die Energie-Experimente der Nazis schreiten voran.

Im Keller nutzt ein Scharfschützengewehr wenig.

Auf den Dächern finden sich Plätze für Scharfschützen, von wo der Spieler die Gegner dezimieren kann.

der Art „Alles klar, los geht's!" oder „Ich bin getroffen!" zu stärken. Einen Taktik-Shooter brauchen Sie nicht zu erwarten oder zu befürchten, der uns gezeigte Spielablauf wirkt klassischer als ein Frühwerk von Joseph Haydn. Befehle erteilen Sie den Mitstreitern nicht. Doch die Spieler-Kumpane bieten noch andere Vorzüge für das Geschehen. „Während Nazis die Stadt besetzt halten, haben die Verbündeten Zufluchtsorte und Unterschlupfe eingerichtet und halten für den Spieler Missionen bereit", offenbart Biessman. „Vielleicht hast du es schon bemerkt, während wir hier gespielt haben: Die Stadt ist so entworfen, dass ein nichtlineares Spielerlebnis entsteht. Man läuft nicht mehr von A nach B und vernichtet alles dazwischen, sondern hat nun die Wahl, dorthin zu gehen und das als Nächstes zu unternehmen, was man will." Klingt vernünftig.

Zweite Welt

„Wir verbinden traditionellen Kampf mit der dunklen Seite und dem Mysteriösen, Okkulten. Es ist definitiv nicht bloß ein weiteres Zweiter-Weltkriegs-Spiel", versucht Biessman die Bedenken zu zerstreuen, die einen angesichts der wenig innovativ

Biessman: Wir haben es so eingerichtet, dass die Spieler die Basiswaffen nicht zu kaufen brauchen, sie bekommen sie von besiegten Gegnern und nach erledigten Aufgaben. Es gibt diverse Typen von Sammelobjekten im Spiel, eines davon ist Geld. Dieses Geld braucht man, um Aufrüstungen für die Waffen und die Kräfte des Veils zu kaufen. Während es kein Geld bringt, Missionen zu lösen, sind die anderen Sammelstücke in den Missionen versteckt und schalten die Aufrüstungen frei, es greift also alles ineinander.

PC ACTION Wir haben einen Teil von Isenstadt gesehen, zudem eine große unterirdische Laboranlage. Welche Orte bekommt der Spieler außerdem in *Wolfenstein* zu Gesicht?

Biessman: Was ich zu diesem Zeitpunkt verraten darf, ist, dass das Spiel eine ordentliche Bandbreite cooler Orte bereithält – einige basieren auf der Realität, einige auf dem Teil mit der dunklen Wissenschaft und der paranormalen Seite der Dinge, um die Kinoatmosphäre von *Wolfenstein* zu erzeugen.

PC ACTION Was magst du und was magst du nicht, wenn du an Deutschland denkst? Bitte verwende in deiner Antwort nicht die Begriffe Sauerkraut, Hasselhoff, Merkel und Hitler.

Biessman: Es gibt so viele Dinge mit Deutschland, die es wert sind, gemocht zu werden. Sich auf eines festzulegen, ist schwierig. Ihr habt großartige Menschen, hübsche Landschaften und meisterhaftes Kunsthandwerk ... wo soll ich anfangen? Ich gestehe: Ich liebe Bier! An was ich nicht mehr denken möchte, ist der Morgen nach dem Abend, als ich zu sehr dem deutschen Bier zugesprochen hatte. Wenn nur jemand Bier ohne den Kater danach erfinden könnte!

PC ACTION Du behauptest, *Wolfenstein* sei kein lineares Spiel. Wie viel Freiheit hat der Spieler? Kann er wie in *Medal of Honor: Airborne* die Reihenfolge der Missionen bestimmen oder wartet wie in *GTA* eine ganze Stadt auf ihn?

Biessman: Der Fokus liegt beim Einzelspieler-Modus in den in die Handlung eingebetteten Kampfszenen. *Wolfenstein* bietet dabei für den Spieler verschiedene Wege und kreiert so ein fesselndes Universum. Zuallererst überlässt die Stadt dem Spieler die Wahl, wo und wie er sie begehen will, Probleme löst und Nazis angreift. Über die Stadt verteilt gibt es verschiedene Arten von Schauplätzen und Aktionen, die helfen, die Geschichte voranzutreiben. Der Spieler kann sich entscheiden, in Abwassersysteme zu steigen, um einen Nazi-Stützpunkt zu umgehen. Er kann über die Dächer springen oder sich einfach direkt durch die Feinde in den Straßen kämpfen. Zusätzlich steht ihm eine Auswahl an Story- und Nebenmissionen zur Verfügung, die er in beliebiger Reihenfolge annehmen kann. Der Spieler hat auch die Möglichkeit, die Kräfte der dunklen Paralleldimension freizuschalten und herauszufinden, wie er die Mächte und Fähigkeiten am besten gegen die Nazis einsetzt.

PC ACTION Ihr habt ein paar nette Scharfschützenpunkte im Spiel eingebaut. Mögt ihr etwa Camper?

Biessman: Ich kann das Gerücht weder bestätigen noch dementieren, dass ich in meinem Spielerleben von Zeit zu Zeit selbst campe. Ich gebe zu, dass es wirklich Spaß macht, über die Dächer zu rennen, um über den überraschten Bösewicht auf der Straße herzufallen. Belassen wir es einfach dabei ...

PC ACTION Sogar in der englischen Version von *Wolfenstein* quatschen die virtuellen Nazis Deutsch und es gibt jede Menge Deutsch auf Straßenschildern, Plakaten und Dokumenten. Habt ihr jemand im Team, der selbst Deutsch spricht oder wie entwerft ihr das ganze Zeug?

Biessman: Einer der Herren unseres Teams stammt aus Deutschland und hilft uns sehr dabei, die nicht deutschkundigen Künstler und Designer zu führen, wenn sie die Welt von *Wolfenstein* formen. Er gibt sein Bestes, aber er ist natürlich nur ein einzelner Mann, weshalb wir unseren Übersetzern und Online-Übersetzungsprogrammen vertrauen müssen.

PC ACTION Einige Untergrundkämpfer im Spiel sprechen mit französischem Akzent. Wir wussten gar nicht, dass es im Zweiten Weltkrieg französische Partisanen in Deutschland gab ...

Biessman: Das liegt daran, dass du unsere Überbrückungssprachausgabe gehört hast, die wir normalerweise nur für interne Zwecke verwenden, bevor wir die Profisprecher für das Endprodukt anheuern. Überraschenderweise ist einiges davon sogar richtig gut. Weniger überraschend ist, dass einiges davon nicht so gut ausfiel. Es ist immer klasse, Stimmen aufzunehmen, selbst wenn es nur übergangsweise ist. Wir müssen manchmal selbst über unsere „großartigen" Sprecherqualitäten lachen. Wenn du also französische Partisanen während der Demonstration des Spiels gehört hast, liegt das wahrscheinlich daran, dass jemand von Raven versucht hat, mit einem anderen Dialekt zu sprechen.

PC ACTION Die Messlatte für *Wolfenstein*-Mehrspieler-Modi liegt nach *Enemy Territory* von Splash Damage hoch. Bitte offenbare uns eure Pläne diesbezüglich!

Biessman: Wir führen im Mehrspieler-Modus von *Wolfenstein* die beliebte Tradition des klassenbasierten Team-Mission-Gameplays für süchtig machende Online-Kriegsspiele fort – mit dem kompletten Waffenarsenal des Einzelspieler-Bereichs samt übernatürlichen Waffen. Wir werden bald weitere Details bekanntgeben.

PC ACTION Einige unserer Leser behaupten, dass PC ACTION-Redakteure Monster seien. Habt ihr vielleicht Verwendung für uns im Spiel?

Biessman: Vielen Dank für die Anregung. Wir denken darüber nach.



Der Stich ins Wespennest: Trotz der Maschinenpistole im Anschlag haben Sie gegen die feindliche Übermacht schlechte Karten.

wirkenden Ballerszenen und der Grau-in-Grau-Grafik befallen können. Schaffen will Raven das durch eine parallele Dimension, die der Spieler betreten kann. Raven bezeichnete diese Ebene bis vor Kurzem als „The Shroud", zu Deutsch: das Leichentuch, inzwischen hat man sich beim Entwickler aber auf den Namen „The Veil" (der Schleier) verständigt. Sie können sich vermutlich schon denken, dass es sich dabei trotzdem nicht um eine Welt voll gut gebauter Bauchtänzerinnen handelt. „Das ist ein Fenster im Okkulten, durch das B.J. Zugriff auf übernatürliche Kräfte bekommt, die er gegen die Nazis einsetzen kann", erläutert Biessman. „Die Nazis benutzen den Veil ebenfalls, um an die Schwarze Sonne zu kommen, eine Quelle unbegrenzter Energie, die hinter dem Veil liegt." Biessman zeigt uns eine Konzeptzeichnung, auf der ein Wissenschaftler im weißen Kittel auf einer Plattform vor einem riesigen Rad steht, das Filmfreunde verdächtig an ein *Stargate* erinnert. „Dummerweise für die Nazis ist diese Quelle durch diese Existenzebene abgeschirmt, die als Veil bekannt ist. Diese alternative Dimension ist ein ungastlicher Ort voller Zerstörung und seltsamer Geschöpfe." Na, neugierig geworden? Dazu können wir Ihnen nur eines sagen: mit Recht! Denn dieser Veil bedeutet für das Spiel mehr als nur Übersoldaten mit dicken Wummen oder ein wiedererweckter ostfränkischer König namens Heinrich I. The Veil bringt mit den dort lebenden Wesen nicht nur eine mächtige dritte Partei ins Spiel, sondern eröffnet



dem Spieler auch ungeahnte spielerische Möglichkeiten.

Einfach super, Mann!

Es ist dunkel, das Donnern von Schüssen und Schreie füllen die Luft. Die Reste eingestürzter Gebäude ragen wie Knochenfinger in die Höhe und ein massiver, grüner Lichtstrahl zerschneidet im Hintergrund senkrecht den Abendhimmel. „Blaszkowicz, das Licht am Himmel ist das Werk der Nazis", spricht ein Widerstandskämpfer den Spieler an. „Bitte geh zur Kirche und hilf uns, sie zu stoppen, bevor sie die ganze Stadt zerstören!" Aber sicher doch! Plötzlich schlägt eine Rakete ins Haus ein, schleudert Splitter des Fensterrahmens, eine Sitzbank und den Auftraggeber durch die Luft. Flammen lodern. Jetzt zeigt das Spiel also doch, dass es grafisch einige Bonbons in der Trickkiste hortet. Ausgezeichnet! Rufe dringen zu Blazkowicz durch: „Wir können diese Maschinengewehr-Nester nicht einnehmen!" Abwarten, Freunde, hier kommt Actionheld Blazkowicz, bereit, seine neuen Superkräfte zu demonstrieren! Als der Spieler in die andere Dimension tritt, färbt sich die Umgebung grün und gibt den Blick auf vorher unsichtbare Dinge frei. Trümmer treiben durch die Luft, genau wie ein mehrere Meter großes Wesen, das aussieht wie die Hirnmasse eines fettleibigen Geisteswissenschaftlers, dem ein Maul und Fangarme gewachsen sind. „Das ist eine der Kreaturen, die im Veil leben", so Biessman. „Während diese noch handlich ist, gibt es andere Veil-Kreaturen, mit denen ihr euch nicht anlegen wollt, die größer und

>>Russisches Roulette: Die Sieger stehen fest.<<

Ihre Kumpanen vom Kreisauer Kreis stehen unter Beschuss. Einen hat es bereits erwischt.

gefährlicher sind." Jetzt fühlen wir uns gleich wohler. Nur unsere Fantasie degradiert uns bereits zu Besuchern in einer Art „Jurassic Park". Wenigstens lässt sich der Veil wie eine 24-Stunden-Tankstelle jederzeit betreten oder verlassen. Und einen Vorteil haben die fremdartigen Kreaturen: Wenn man sie mit gezielten Schüssen platzen lässt, töten sie in der Nähe stehende Gegner mit Energieblitzen. Nett.

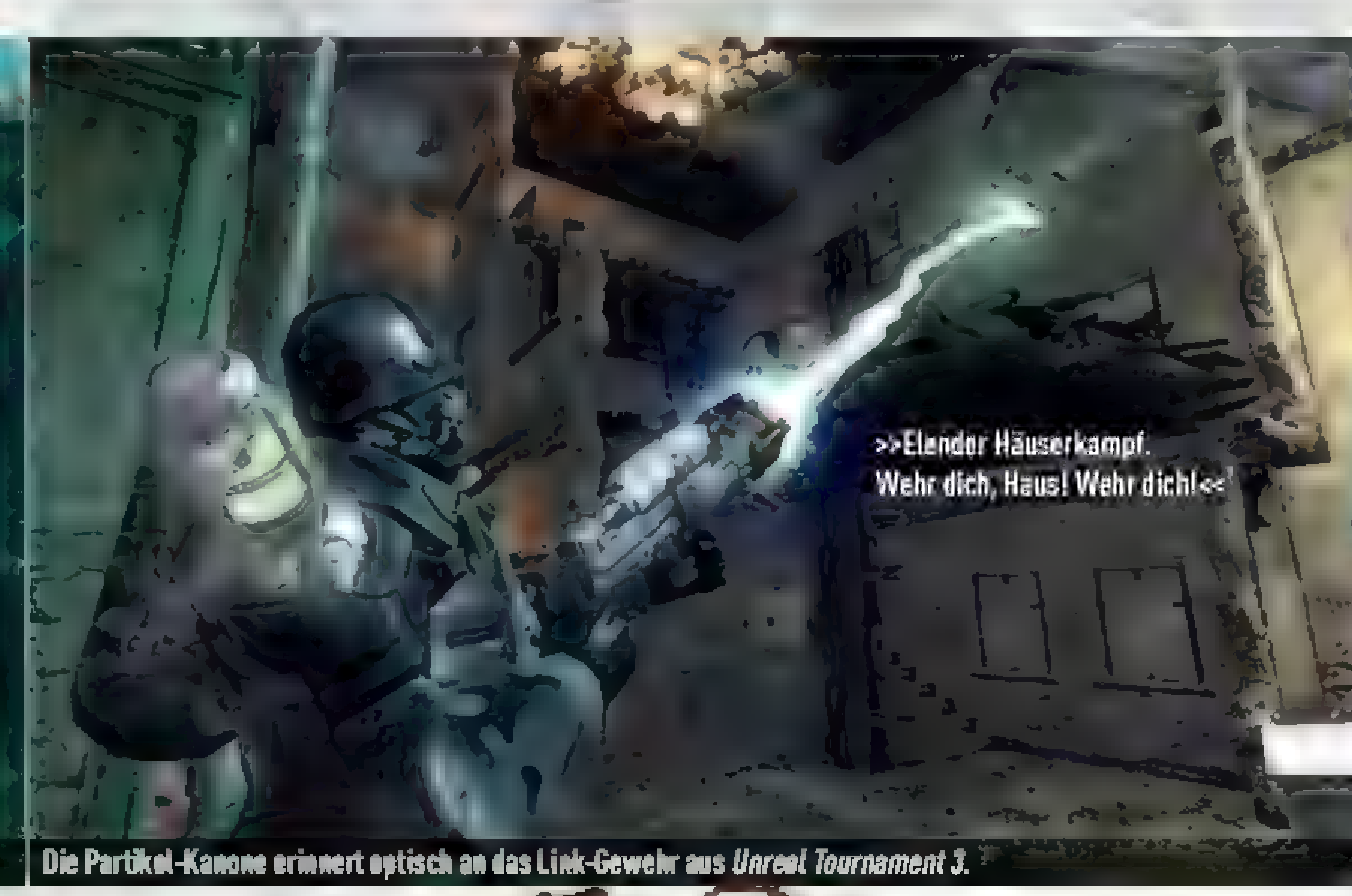
Deutliche Parallelen

Blazkowicz ist mittlerweile auf einem großen Platz angekommen. Sofort zehrt ein Treffer an seiner Lebensenergie: Ein Scharfschütze – deshalb kommen die Kollegen also hier nicht voran. Einen Mausklick später läuft alles in Zeitlupe ab. „Der Spieler hat jetzt eine Veil-Kraft namens Mire aktiviert. Sie erlaubt B.J., die Zeit zu verlangsamen und dort unverletzt durchzulaufen, wo ihn normalerweise verheerende Maschinengewehrsalven niederstrecken würden." Die abnehmende Zeitanzeige in der unteren linken Bildschirmecke unterrichtet, wann sich der Pseudo-Max-Payne zurück in B.J. Blazkowicz verwandelt. Der Einsatz gelingt. Doch die andere Dimension eröffnet weitere Möglichkeiten. Etwa geheime Bereiche zu betreten, deren Eingänge in der normalen Welt verschlossen sind. So haben Sie nach kurzer Zeit beide störenden MG42-Nester ausgehoben und eine Teilmission abgeschlossen. So richtig frisch wirken die Ideen mit der Paralleldimension nicht, kennen wir ähnliche Dinge doch bereits aus Spielen wie *Soul Reaver*, *Max Payne 2*, *Timeshift*, *F.E.A.R.* und wie sie alle heißen. Dennoch gab es bisher kein Spiel im Zweiten Weltkrieg, das diese Optionen aufgegriffen und ermöglicht hat. Und irgendwie passt es ja auch: *Wolfenstein* stellt klar, dass es allein um



>>Benachteiligt: Spieler mit grünem Star.<<

Hinter einem ausgebrannten Wagen geht ein Widerstandskämpfer in Deckung.



>>Elender Häuserkampf. Wehr dich, Haus! Wehr dich!<<

Die Partikel-Kanone erinnert optisch an das Link-Gewehr aus *Unreal Tournament 3*.

>>Funktioniert nicht immer: Rocket Jump.<<

Die Physik-Engine von Havok sorgt auch bei Explosionen für spektakuläre Effekte.

>>Endlich warf Gott Hirn vom Himmel.<<

In der Veil-Dimension erblickt der Spieler ungewöhnliche Kreaturen wie diese.

Skinzeit

Fortsetzungen liegen schwer im Trend. Wir stellen Ihnen drei vielversprechende Projekte vor.

Return to Castle Nierenstein

Ein Nierenstein kommt selten allein. Richtig heftig wird es, wenn hochhausgroße Wesen aus einer Paralleldimension an Nierensteinen leiden. Im Endlevel läuft B.J. Blazkowicz einen Parcours hoch und springt wie in *Donkey Kong* über riesige Nierensteine.

Beyond Castle Bordstein

Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer, heißt es. Stimmt, denn hier managen Sie ein ganzes Hotel voller Bordsteinschwalben. B.J. Blazkowicz hat wahrlich alle Hände voll zu tun: Das Spiel hört erst dann auf, wenn wirklich jeder die Nase voll hat. Widerlich!

Beckstein 3D

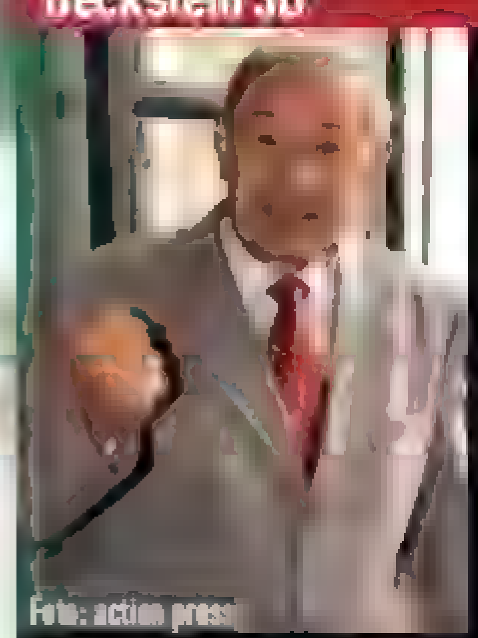


Foto: action press

Um ihm mehr Profil zu verleihen, fungiert der bayerische Übervater als Held in einem Ego-Shooter. Vorbei die Zeiten zweidimensionaler Weltansichten: Der Spieler macht als Doktor Beckstein Jagd auf den bösen B.J. Blazkowicz und steckt ihn in Abschiebehaft.

möglichst spektakuläre Kämpfe geht und nicht um historisch akkurate Schlachtplatten.

Riesenspass

Doch nicht nur der Spieler, auch die Nazis ziehen bereits Vorteile aus der Parallelwelt. Stichwort: Heavy Trooper. „Los jetzt, alle Mann zu den Toren", ruft der Partisanenanführer den Helden Blazkowicz und dessen Kollegen zum nächsten Levelabschnitt. Plötzlich zischt eine rote Leuchtrakete in den Nachthimmel. „Verdammt, die Nazis rufen Verstärkung. Wir müssen uns beeilen!" Zu spät: Ein Zwei-Meter-Hühne mit SS-Helm und Ganzkörperrüstung bricht durch eine benachbarte Steinwand, als ob sie aus Papier wäre. „Der Heavy Trooper ist von einem Veil-Energieschild umhüllt, das macht ihn immun für die Schüsse", kommentiert Biessman das Geschehen. „Doch wenn B.J. den Veil betritt, kann er den Schild des Heavy Troopers umgehen und den Amoklauf des Giganten aufhalten. Schau dir an, wie fantastisch die Mire-Veil-Kraft hier funktioniert." Als der Riese nach einem längeren Gemetzel zu Boden geht, schnappen wir uns seine Partikel-Kanone und verwandeln die nachrückenden Feinde in Staub. Beeindruckend. *Wolfenstein* kann kommen, wir sind bereit! Joachim Hesse

Info: www.activision.de



GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Raven, id Software/Activision
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Medal of Honor: Airborne

JOACHIM HESSE



Zuerst war ich wegen der unerwartet biederen Grafik enttäuscht, aber dann hat mich doch die *Wolfenstein*-Vorfreude wieder gepackt: Die Ballerei besitzt das Flair eines wahren Übershooters! Selbst wenn alle Ideen im Spiel so alt wirken wie die Witze von Otto Waalkes.



>>Der Pfleger, der das Trampolin vergessen hatte, wurde kurz nach dieser Szene entlassen.<<

Die Kämpfe in Wolfenstein machen auch vor einem Sanatorium nicht Halt.



>>Schlägt in den ungünstigsten Momenten zu: Schlafkrankheit.<<

Der Panzer brennt bereits, jetzt trennen den Spieler nur noch ein paar Fußtruppen vom Sieg.

TOP NEWS

Dieser Screenshot gehört zu den ersten Bildern von *Rage* und zeigt zwei mutierte Gegner. Beachten Sie den unglaublichen Detailgrad der Texturen. Mann, ist das geil!

>>Diese Deppen sind wirklich auf die steinernen Überraschungseier hereingefallen.<<

RAGE

Unheile Welt

Günther Beckstein, Yu-Gi-Oh!, das TV-Programm – manchmal wünschten wir, ein Kometeneinschlag würde unser Leiden beenden.

EGO-SHOOTER | Wir haben eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Zuerst das Positive: In id Softwares neuem Shooter-Projekt *Rage* passiert genau das, ein riesiger Felsbrocken aus den Tiefen des Weltalls kollidiert mit unserem schönen Blauen Planeten und löscht einen Großteil der Menschheit aus. Die schlechte Nachricht: Sie haben überlebt – und müssen noch viel ekelhaftere Kreaturen als bayerische CSU-Politiker oder japanische Comic-Figuren ertragen.

Sie treffen nicht nur Monster, sondern auch menschenähnliche Gegner wie diesen.

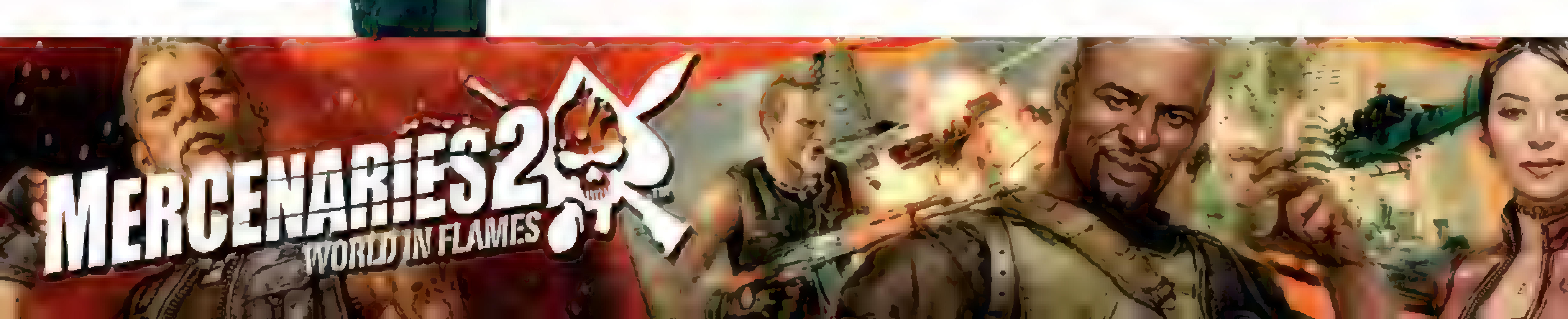
GESELLSCHAFTSKRITIK

Diejenigen, die bei der Apokalypse nicht draufgegangen sind, gründen eine neue Gesellschaft. Zumindest versuchen sie das, der Rest der alten Regierung hat nämlich etwas dagegen. Diese Typen stellen sowas wie das böse Imperium dar, das Sie als virtueller Gutmensch freilich bekämpfen. *Rage* kommt zwar als reinrassiger Ego-Shooter daher, trotzdem haben Sie mit den Nichtspielercharakteren einiges zu bequatschen: Neben der Haupthandlung soll es einen Haufen Nebenaufgaben geben, die Sie optional erledigen können. Das soll jüngsten Infos zufolge ähnlich wie in *Oblivion* ablaufen. Der kürzlich veröffentlichte Vorschaufilm gab uns auch einen Vorgeschmack auf ein weiteres verdammt cooles Extra: die actiongeladenen Buggy-Fahrten. Die kleinen Benzinfresser bringen Sie nicht nur von A nach B, Sie dürfen damit auch an mörderischen Rennen teilnehmen. Dabei zählt nicht nur Ihr fahrerisches Talent, sondern auch Zielgenauigkeit – die Karren sind nämlich bis an die Felgen bewaffnet. Geil!

... SO SCHÖN WIE DU

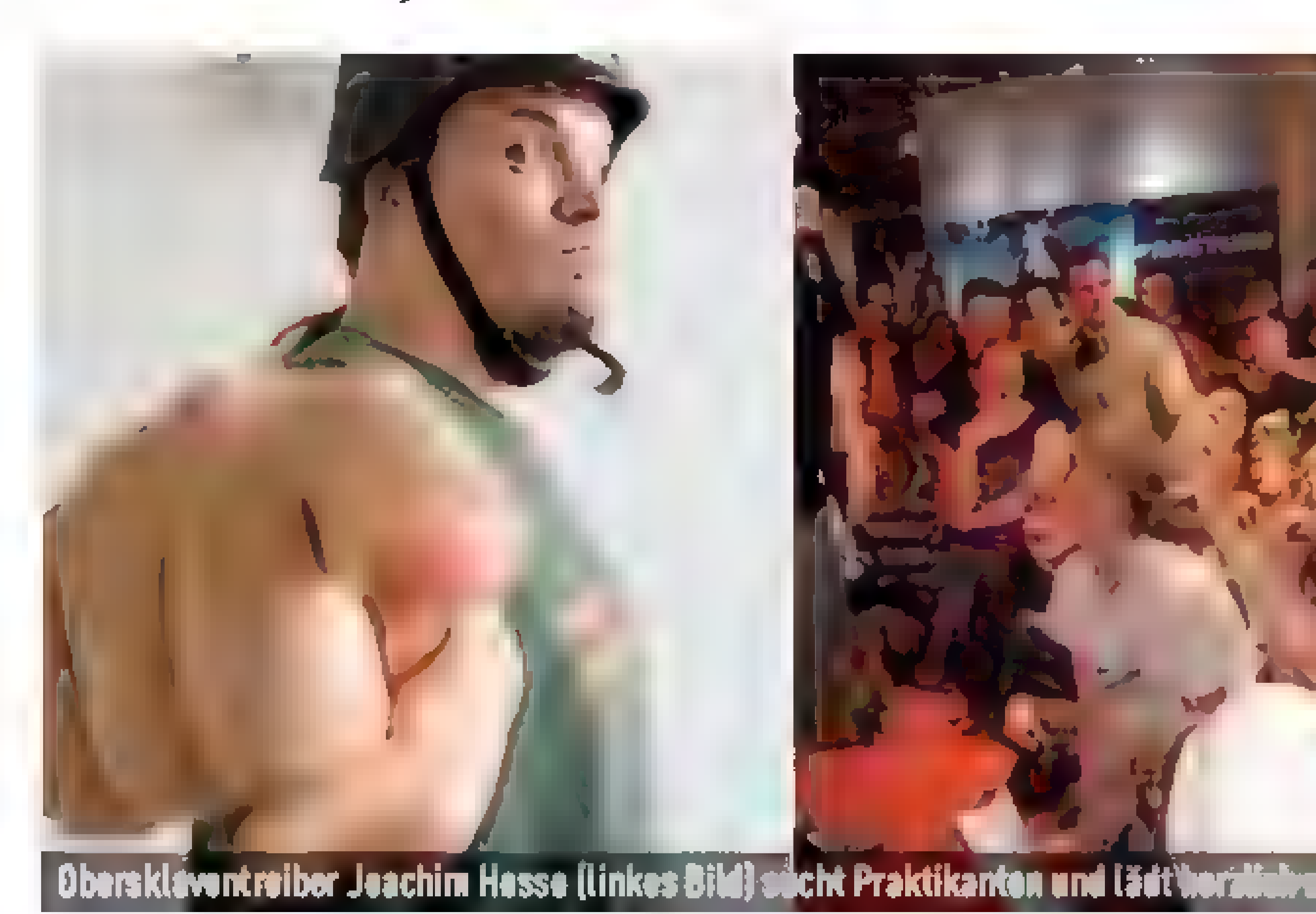
Das, was es bis jetzt von *Rage* zu sehen gibt, versetzt uns in einen Zustand höchster Erregung. Die neue id Tech 5 Engine leistet unglaublich gute Arbeit, wie der obige Screenshot zeigt. Ja, Sie haben richtig gelesen: Das ist kein Artwork, sondern ein Bild aus dem Spiel! Dabei verzichtet id Software auf Direct-X-10-Unterstützung und baut voll auf OpenGL. Wann der Komet einschlägt, ist noch nicht klar. Laut Entwickler müssen wir uns aber noch ein bis zwei Jahre gedulden. Michael Grill

Info: www.idsoftware.com



GAMES CONVENTION 2008

Jaaa, wir wollen dich!



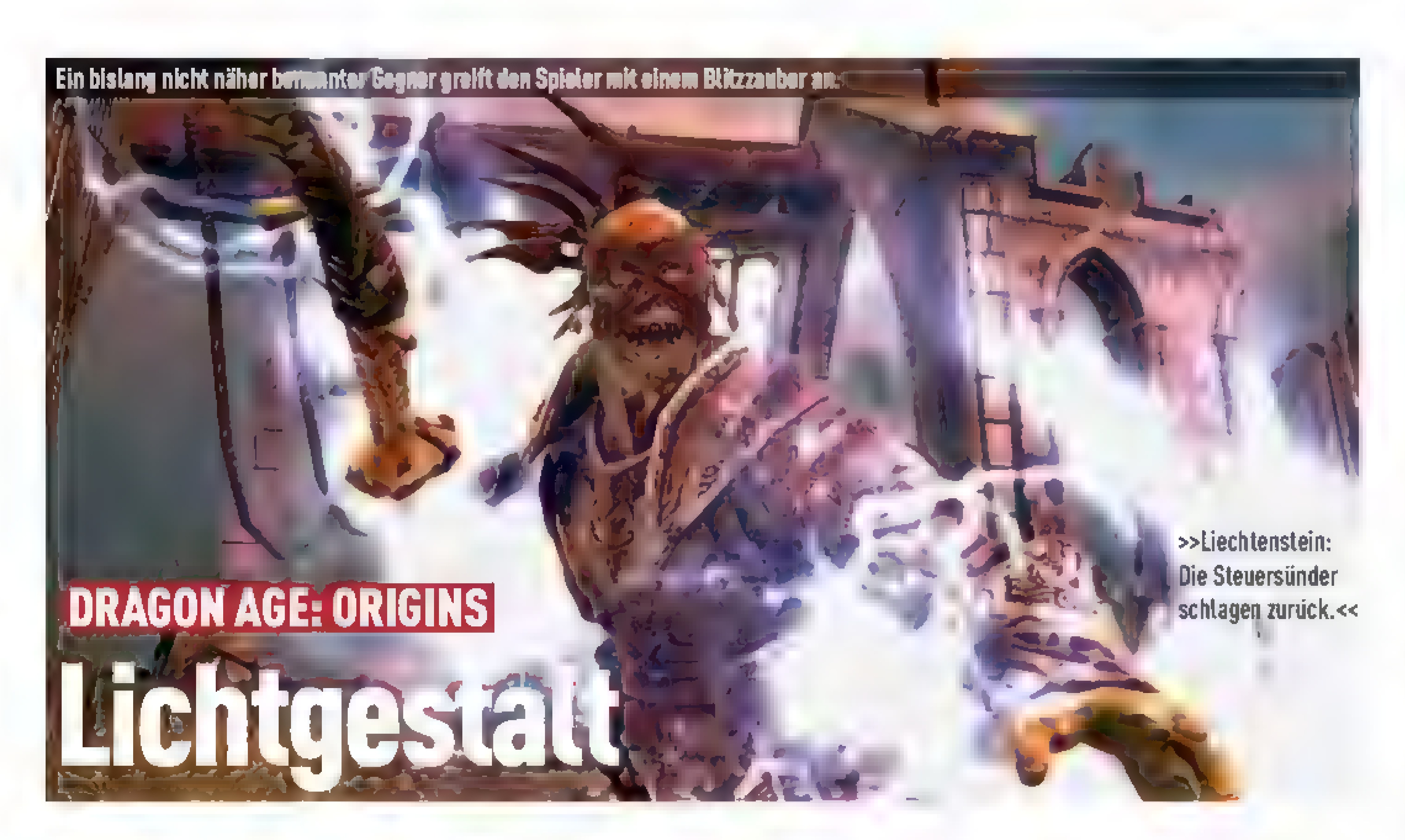


Obersklaventreiber Joachim Hesse (linkes Bild) sucht Praktikanten und lädt herzlich zur Games Convention ein. Rechts ein Bild vom Vorjahr.

Wir hätten gerne ein oder zwei Rendezvouz mit Ihnen, verehrte Leser ...
VERMISCHTES | ... und zwar zunächst während der Spielemesse Games Convention in Leipzig (21. bis 24. August). Sie finden uns in Halle 5, am Stand F24. Joachim Hesse und Ralph Wollner machen sich täglich (außer am Sonntag) von 13 bis 14 Uhr auf der Bühne zum Affen. Falls Ösi Michael Grill brav ist, darf er auch mit rumhampeln. Unsere Online-Kasper Lukasz Ciszwasweißichski und Chris Gürnth werfen von 15 bis 16 Uhr (Sonntag: 10 bis 11 Uhr) Geschenke ins Volk. Wer nicht zur GC kann, muss nicht flennen, sondern kommt einfach direkt zu uns in die Redaktion. Also falls er einen der Praktikumsplätze ergattert, die wir anbieten. Wer mindestens 18 Jahre alt ist und sechs Monate Zeit hat, sende eine Bewerbung mit Schreibproben (Spieletest, News) an bewerbung@pcaction.de oder die Postadresse im Impressum. Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de/?article_id=654745

Ein bislang nicht näher benannter Gegner greift den Spieler mit einem Blitzzauber an.



DRAGON AGE: ORIGINS

Lichtgestalt

>>Liechtenstein: Die Steuersünder schlagen zurück.<<

Auf der Spielemesse E3 gab es endlich bewegte Bilder zu sehen. Und die hauten uns fast aus den Socken!
ROLLENSPIEL | Wenn die Kanadier von Bioware ein Rollenspiel entwickeln, dann wird es mit ziemlicher Sicherheit ein Hit. Nach dem Zukunftsszenario von *Mass Effect* kehren die Macher zur Fantasy zurück. *Dragon Age* spielt in einem fiktiven, von einem üblen Flattervieh bedrohten Land. Sie übernehmen die Steuerung über eine maximal vierköpfige Truppe. Der kürzlich veröffentlichte Trailer enthielt einige sehr spektakuläre Kampfszenen in beeindruckenden Schauplätzen. Allerdings fehlte in manchen Szenen die Beleuchtung. Vor allem die (zugegebenermaßen detaillierten) Charaktere sahen stellenweise aus, als stünden sie vor einer Verhörlampe – völlig ohne Schatten. Aber die Entwickler haben ja noch Zeit. Erscheinen soll *Dragon Age* nämlich erst nächstes Jahr. Alexander Frank

Info: http://dragonage.bioware.com

LIES MICH!

Spider-Man: Web of Shadows



Action | Während der Comic-Messe Comic Con 2008 im amerikanischen San Diego präsentierte Activision neue Spielszenen zum kommenden *Spider-Man*-Spiel. Und diese legen nahe, dass *Web of Shadows* besser als der durchwachsene Vorgänger *Freund oder Feind* werden könnte. Zur Geschichte: Außerirdische machen sich in Manhattan breit. Die Bevölkerung wird zombifiziert und Spider-Man nimmt sich des Problems an. Cooles Spielmerkmal: Mitten im Kampf dürfen Sie sich in den schwarzen Spidey verwandeln, der über andere Fähigkeiten verfügt. Unterstützt werden Sie von Wolverine samt gelbem Spandexanzug. Erscheinungstermin: 2008. (WF)

Info: www.activision.de

Rise of the Argonauts

Action-Rollenspiel | Das Action-Gekloppe *Rise of the Argonauts* wird hierzulande sowohl in einer geschnittenen als auch in einer ungeschnittenen Version erscheinen. Inwiefern sich die gekürzte Fassung vom blutigen Original unterscheidet, will der Hersteller in Kürze verraten. Für alle, die nicht ganz so firm in Sachen Mythologie sind: *Rise of the Argonauts* erzählt die Geschichte der griechischen Sagenfigur Jason, der sich mit seinen Argonauten-Kumpels auf die Suche nach dem goldenen Vlies macht. Auch der finale Erscheinungstermin steht bereits fest: 19. September. (WF)

Info: www.codemasters.de

Alpha Protocol



Action-Adventure | Sie mögen Sex? Wir auch! Zwar lieber real als in Spielen, aber man muss mitnehmen, was kommt. Darum freuen wir uns auf *Alpha Protocol* von Obsidian Entertainment, bei dem Sie einen Geheimagenten spielen, der eine Verschwörung aufdeckt – und, wie jetzt bekannt wurde, sich wie Kollege Bond auch in amouröse Abenteuer stürzen darf. Wir sind gespannt auf die ersten Bilder der Sexszenen, die aber nicht allzu explizit ausfallen sollen. Das Spiel erscheint im Winter. (WF)

Info: www.sega.de

The Witcher: Enhanced Edition



Rollenspiel | Eine erweiterte Fassung von *The Witcher*? Mit schnelleren Ladezeiten, überarbeiteten Stimmen und aufgebohrter Benutzeroberfläche – klingt sehr gut, ist aber bereits seit Mai überfällig. Jetzt gibt's erstmals Bilder der neuen Fassung. Besitzer des Urspiels laden die neuen Inhalte einfach als Patch runter. Wer den Hexer jetzt erst entdeckt, freut sich über eine Verkaufsversion mit vielen Extras. Erscheinungsdatum ist September. (WF)

Info: www.thewitcher.com





SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Rutsch den Buckel runter!



>>Zum Glück hab ich genug Gleitcreme.<<

Zwar dürfen Sie tricksen wie ein Profi, doch Supersprünge und Megakombinationen suchen Sie in *Shaun White Snowboarding* vergebens.

Wenn ich den Schnee seh, brauch ich kein Meer mehr – zumindest wenn er so fantastisch aussieht wie in diesem Snowboard-Simulator.

SPORTSPIEL | Anders als auf den diesjährigen Ubidays verkündet, erscheint Ubisofts Snowboard-Simulation *Shaun White Snowboarding* Ende des Jahres nicht nur für aktuelle Konsolen, sondern auch für den bei derartigen Titeln oft ausgegrenzten PC. Zwar haben wir derzeit noch keinen blassen Schimmer, wie die auf Gamepads mit Analogsticks optimierte Steuerung auf unseren Rechenknechten aussehen wird, dank einer ausgiebigen Anspielstunde in Ubisofts Montreal-Niederlassung aber wissen wir zumindest, dass die Konsolenvariante derbe Spaß macht und verdammt heiß aussieht. Kein Wunder, immerhin schlummert die Anvil-Grafikengine unter der Haube, die schon bei *Assassin's Creed* für Edeloptik und immense Weitsicht sorgte. Überdrehte Tricks suchen Sie in *SWS* vergeblich: Snowboard-Profi Shaun White, der tief in den Entwicklungsprozess verstrickt ist, sorgt dafür, dass unterwegs ein möglichst realitätsnahes Schneebrett-Gefühl aufkommt. Eine frei begehbare Bergwelt und ein sogenannter Seamless-Multiplayer-Modus, bei dem Spieler ohne Lobby jederzeit einer Partie beitreten können, vermitteln ein ultimatives Gefühl von Freiheit. Und das ist es, worum es laut Shaun White beim Boarden geht. Jürgen Krauß

Info: http://shaunwhitegame.de.ubi.com

Der Berg ruft

Nirgends ist die Fauna so illuster wie oberhalb der 6.000-Meter-Marke. Wir haben recherchiert ...

Bretthäschen



Bretthäschen treten meist in größeren Gruppen auf, um die schwächsten Rudelmitglieder zu schützen. Beliebte Lockmittel für Bretthäschen sind Geld und Schuhe. Ist genügend Alkohol im Spiel, verwandeln sich Bretthäschen ohne Kokon ganz schnell mal in Betthäschen.

Yeti



Yetis sind die Wächter der Macht. Diese in Orden aktive Spezies ist ein wahrer Meister der Tarnung und des Kampfes, weshalb auch noch nie jemand einen Yeti gesehen beziehungsweise eine Begegnung mit einem überlebt hat. Und Reinhold Messner lügt! Die Macht ist nicht mit ihm! Das hast du nun davon, Bergsteiger!

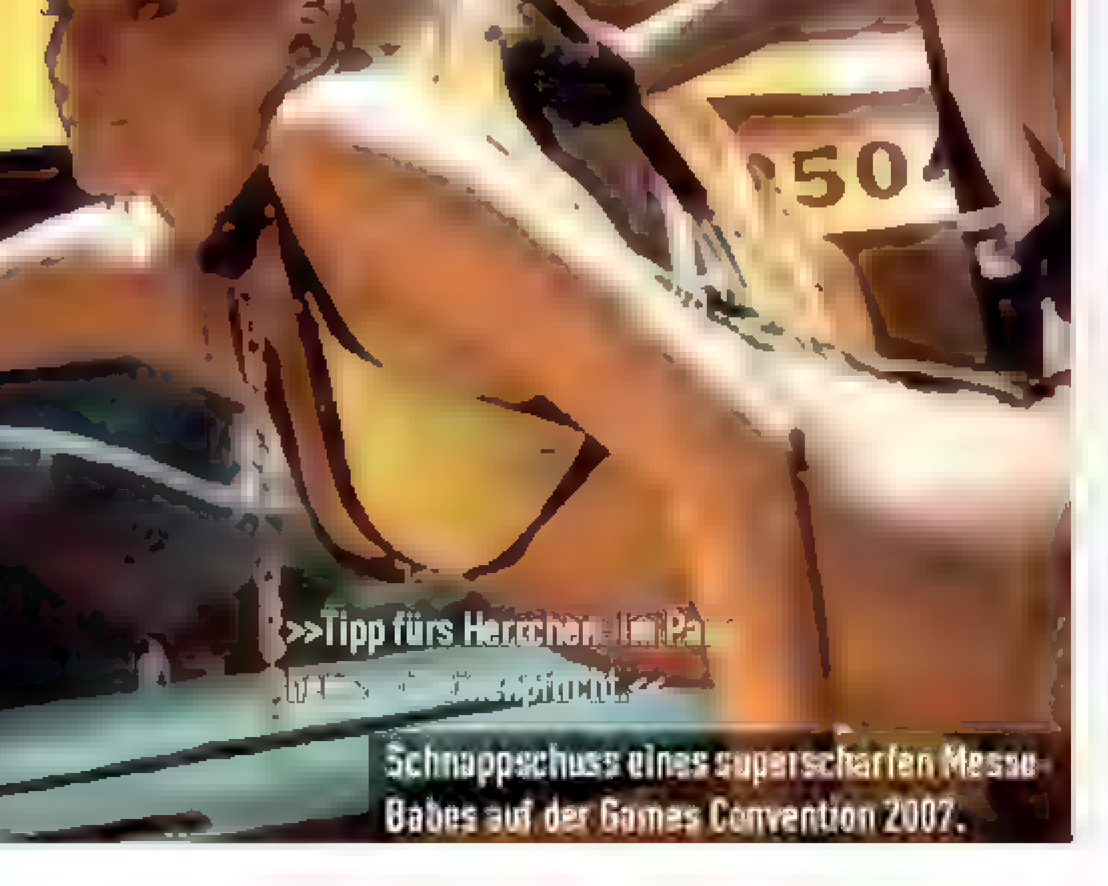
Dalais Lama



Den Legenden zufolge trifft man das Lama des geistigen Anführers der Tibeter nur bei einer günstigen Konstellation aus Saturn, Mars und Snickers. Nur die Erleuchteten und vom Glück Gesegneten haben die Ehre, dem Dalai Lama und Dalais Lama gleichzeitig gegenübertreten zu dürfen.

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: BEWUNDERER



Schnappschuss eines superscharfen Messe-Babes auf der Games Convention 2007.

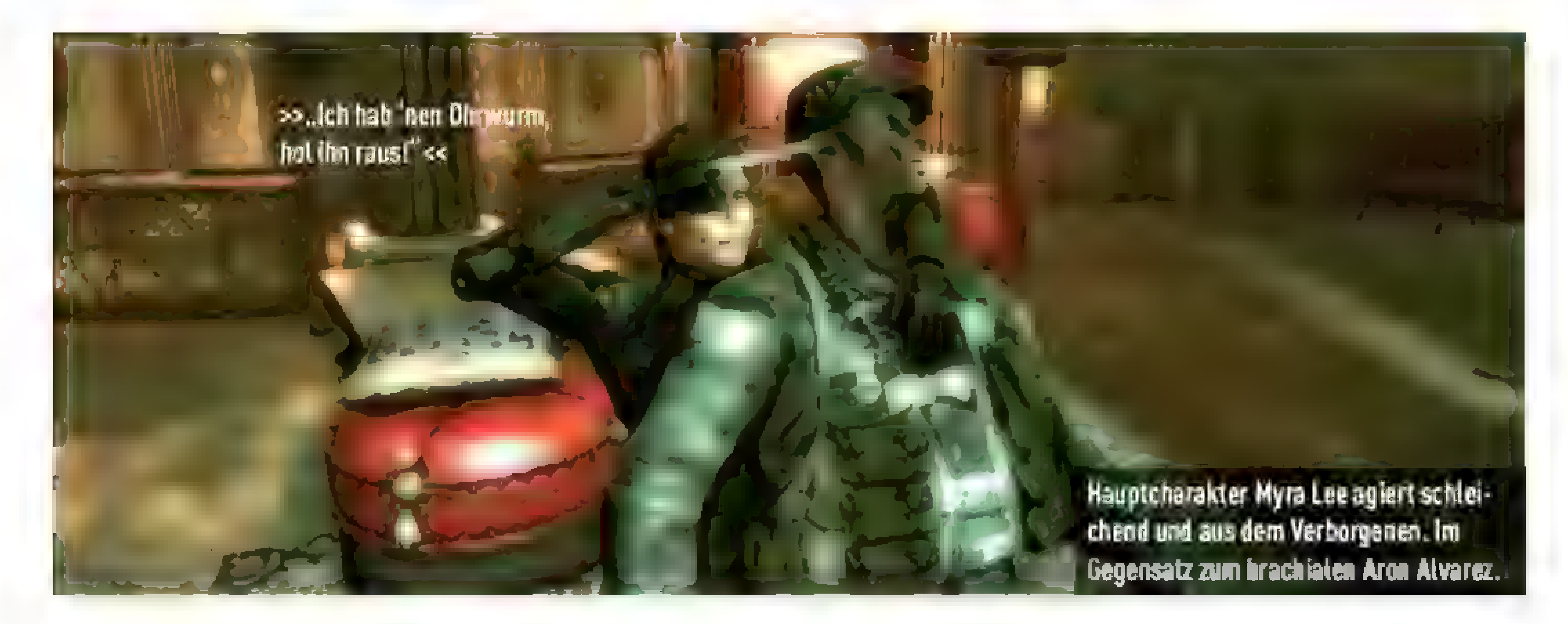
Die Messe macht's

Die Games Convention besuchten vergangenes Jahr rund 100.000 Menschen und rund 85.000 Ossis. Nein, der letzte Satz war nicht politisch korrekt, aber als unterdrückter türkischer Gastarbeiter darf ich doch auch mal. „Ganse mio fleisch mö än Haffd süggnioorn?", hörte ich dort immer wieder. Weil man mir dabei PC ACTION und Stift entgegenstreckte, kapierte ich auf Anhieb, was gemeint war. Insgesamt kommunizierte ich souverän, ohne ein Wort zu verstehen! Ich habe einfach Sätze abgelassen wie zum Beispiel „Wie gefällt dir denn die Messe?" oder „Komm am besten heute Abend zu mir ins Hotel, dann erkläre ich dir in Ruhe, wie man Redakteurin wird. Könntest du Klebeband, Kerzen und ein Seil mitbringen?". Dass es dort Menschen gab, die ein Autogramm von mir wollten, wunderte mich natürlich. Von Straßenkehrern und Klofrauen will doch auch keiner Autogramme, oder? Noch auf der Messe habe ich rausgefunden, dass Jo Hesse dahintersteckte. Er bestach die Zonis mit Plastikbananen, die er wiederum von Nintendos *Donkey Kong*-Stand geklaut hatte. Nur deshalb wurden wir mit Autogrammwünschen überhäuft. Natürlich flog der Schwindel auf, weil den armen Typen beim Verzehr die Zähne ausfielen. Wie erniedrigend das sein muss! Da kommt man nichts ahnend mit einer vermeintlich echten Banane in seine Lehmhütte oder Höhle zurück und dann sowas! Kollege Wollner musste daraufhin extra in den Supermarkt fahren, um echte zu kaufen. Unseren Leserbrief-Onkel Fränkel nahmen die erzürnten Sachsen so lange im Kofferraum als Geisel mit. Aus dem Heck des Trabbi konnte man leise Haralds Gewimmer hören: „Könnten Sie vielleicht mal den Kofferraum aufmachen?" Wie aus der Pistole geschossen riefen seine Entführer: „Naaá, wio hom doch nüsch zü verzöllen!" Unglaublich, aber wahr ... na ja, vielleicht auch nicht.



SHADOW HARVEST

Paarungszeit



Hauptcharakter Myra Lee agiert schleichend und aus dem Verborgenen. Im Gegensatz zum brachialen Aron Alvarez.

Wenn Frau und Mann die Welt retten sollen, ist die Kacke am Dampfen und der letzte Strohhalm vergriffen.

EGO-SHOOTER | Das folgende Szenario dürfte im Weißen Haus für nasse Laken sorgen: Böse Buben auf der ganzen Welt sind 2025 im Besitz geheimer US-Militärtechnik und niemand weiß, warum. Die Agentin Myra Lee und der Delta-Force-Haudegen Aron Alvarez gehen dem auf den Grund, nachdem eine der Waffen in Somalia zum Einsatz gekommen ist. Flugs ist die Shadow-Harvest-Sondereinheit gegründet. Der Direct-X-10-Shooter will mit Abwechslung punkten: Bei der Jagd rund um den Globus wechseln Sie nach Belieben von Lee zu Alvarez. Während der Armee-Veteran auf Schusskraft setzt, erledigt Myra ihre Gegner in Sam-Fisher-Manier: leise und unauffällig. Der Titel soll 2009 erscheinen. Alexander Wenzel

Info: www.shadowharvest.de



LIES MICH!

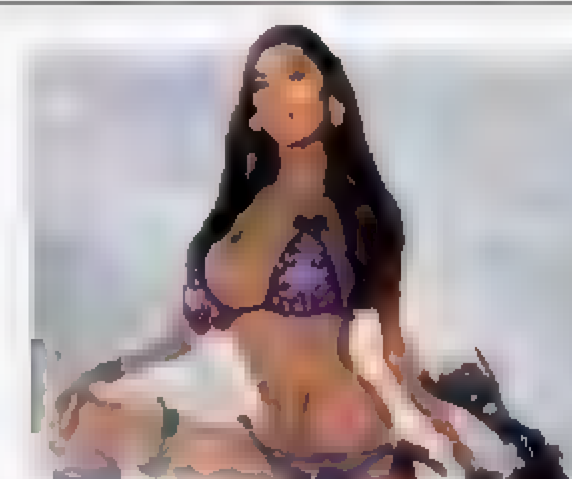
Resident Evil 5



Action | Sieht die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) Blut, dann sieht sie rot. Haha, verstehen Sie? Blut IST rot. Scherz beiseite, Fakt ist: Je mehr Pixelblut in einem Spiel verteilt wird, desto größer ist die Chance, dass die USK das Siegel „Keine Jugendfreigabe" zückt und das Teil somit nur für Erwachsene zugänglich ist. Capcom schert sich darum wenig, für das gerade produzierte *Resident Evil 5* will man keinesfalls auf Blut und Gewalt verzichten, weil so etwas für die Entwickler zu einem Horrorspiel dazugehört. Für den PC ist der Titel noch nicht angekündigt, für Konsolen erscheint es im März 2009. (JK)

Info: www.residentevil.com/5

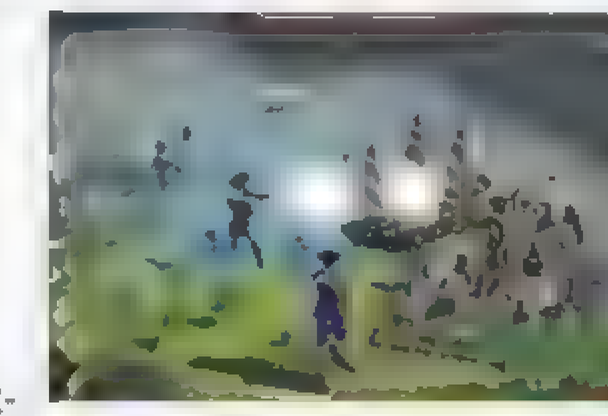
Saints Row 2



Action | Kennen Sie Tera Patrick (siehe Bild)? Ja? Dann gehen Sie in der Videothek wohl gerne in die Abteilung für schweinische Schmuddelfilme, oder? Egal, jedenfalls kann die hübsche amerikanische Porno-Darstellerin auch bekleidet Geld verdienen. Tera unterschrieb kürzlich einen Vertrag beim *Saints Row 2*-Entwickler Volition und ziert wohl nicht nur ein Poster zum noch für 2008 angesetzten Actionspiel, sondern arbeitet dort gar als „Special Producer". Was auch immer das bedeuten soll ... (JK)

Info: www.saintsrow.com

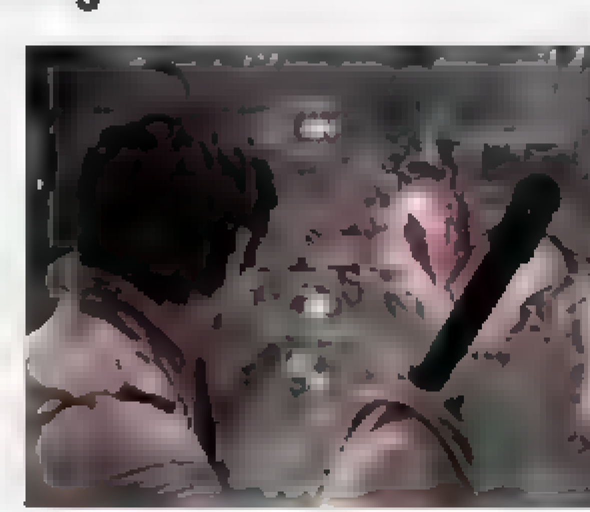
Civilization 4: Colonization



Rundenstrategie | Im September beglücken Firaxis Games und 2k Games Hobbystrategen mit einer Fortsetzung der *Civilization*-Reihe. Das Spiel ist eine Total Conversion (quasi ein Komplettumbau) von *Civilization 4* und kombiniert die Vorlage mit dem Sid-Meier-Klassiker *Colonization*. Sie stürmen dabei als Siedler in die Neue Welt – mit dem Ziel, eine Kolonie zu gründen und sich von Ihrem Mutterland loszusagen. Wir haben mal reingespielt und finden: Gewohnte *Civilization*-Qualität. Toll! (JK)

Info: www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=21

Silent Hill: Homecoming



Action-Adventure | Die Gruselserie *Silent Hill* geht in die nachste Runde, laut *Castlevania*-Schöpfer und Produzent bei Konami Koji Igarashi unter anderem auch auf dem PC. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle von Alex Shepherd, einem Soldaten, der von Albträumen geplagt loszieht, um dem Krieg den Rücken zu kehren und in seiner Heimatstadt nach dem Rechten zu sehen. Ende September erscheint *Homecoming* für Xbox 360 und Playstation 3, ein Termin für die PC-Fassung ist noch nicht bekannt. (JK)

Info: www.konami.com



Lustobjekt des Monats

Die hübsche Asiatin Faith jobbt als „Runner" – ein Nachrichtenschmuggler in einem fiktiven Polizeistaat.

Steckbrief

Spiel: Mirror's Edge

Name: Faith

Künstlername: Der Renner

Position: Am liebsten auf dem Dach eines Hochhauses

Alter: Geschätzte 20

Geschätzte Körbchengröße: 75B

Geburtsort: Irgendwo im Polizeistaat von *Mirror's Edge*.

Internetseite: www.mirrorsedge.com

Was wir Ferkel machen würden, wenn wir einen Tag in ihre Haut schlüpfen könnten: Uns im Spiegel ansehen. Aber unsere Hände hätten wir ganz woanders.

Neuigkeiten zum Spiel: Ganze zwei sogar! Die Handlung wird von einem zweidimensionalen Comic vorangetrieben. Und: Das Spiel rund um den Überwachungsstaat soll bereits am 11. November erscheinen. Wir sind schon jetzt am Sabbern!

MEMENTO MORI

Kunst der Stunde

Das Zauberwort mit „B" lockt jeden Entwickler und Herausgeber in die Redaktion. Zum Beispiel Dtp.

ADVENTURE | Die Jungs und Mädels präsentierten uns das am 31. Oktober erscheinende Abenteuer *Memento Mori*. Im Spiel geht es um den Ex-Kunstdieb Max, der gezwungenermaßen für die russische Miliz ermittelt. Ihm zur Seite steht die hübsche Lara, die bei Interpol ihre Brötchen verdient. Die beiden kommen einem Kunstraub auf die Spur und versinken dabei immer tiefer in einer globalen Verschwörung. Lustig: Bei einer Szene spielte in der uns gezeigten Vorabfassung statt ruhiger Hintergrundmusik plötzlich tschechischer Death Metal! Den soll es übrigens im fertigen Spiel auch geben, nur eben an einer anderen Stelle ... Ach ja, das Zauberwort, das wir vorhin erwähnt haben, heißt „Bier". Alexander Frank

Info: www.mementomori-game.de


>>Schlemmerabend bei einer Hartz-IV-Familie.<<

Max (links) lauscht in einem finnischen Kloster dem Gespräch zweier Mönche (rechts).


Zwei riesige Armeen bekämpfen sich auf offenem Feld.

>>Immer leicht überlaufen: Toilettenhäuschen bei Festivals.<<

EMPIRE: TOTAL WAR

Keile und herrsche

Adolf Hitler, Napoleon Bonaparte, Julius Cäsar und Pinky und Brain haben es bereits versucht – jetzt sind Sie dran!

STRATEGIE | Nein, Sie sollen nicht als Vorbild für Filme oder eine Comic-Serie dienen – Sie versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen! Und zwar in *Empire*, dem neuen Teil der erfolgreichen *Total War*-Reihe. Dort dürfen Sie sich im 18. Jahrhundert als Feldherr verdingen. Für die Serie neu sind die Seeschlachten, über die wir bereits berichteten. Nun sind auch Bilder von Kämpfen an Land aufgetaucht. Erstmals gehen Ihre Mannen mit Musketen aufeinander los, Waffen können zerstört werden und Ladehemmungen haben. Erscheinen soll *Empire: Total War* am 6. Februar kommenden Jahres. Dennis Blumenthal

Info: www.totalwar.com

DIE ZEHN LUSTIGSTEN ZITATE VON JACK THOMPSON

Komödiant des Monats


Die verschwommene Ansicht eines Mannes mit verschwommenen Ansichten: US-Anwalt Jack Thompson.

Der US-Anwalt und selbsternannte Jugendschützer Jack Thompson ist unser neuer Held. Warum? Weil er abgedrehtere Sprüche loslässt als die ganze PC ACTION-Redaktion zusammen.

VERMISCHTES | Der Jugendschutzbeauftragte in eigener Sache macht seit Jahren mit ... nennen wir es gewagten Aussagen gegen Computer- und Videospiele auf sich aufmerksam. Wir haben für Sie die besten zehn Zitate zusammengefasst. Viel Spaß! Michael Grill

Info: www.jackthompson.org

„Die Bibel unterstutzt das Töten von unschuldigen Menschen nicht. *Grand Theft Auto* tut es. Der Islam tut es."

„Gott befindet sich in einem Kampf und ich bin privilegiert, einer seiner Krieger zu sein. Ihr alle solltet euch Sorgen machen, aber nicht wegen mir, sondern wegen ihm!"

„Ihr werdet sehen. Es wird ein zehnmal so schlimmes Columbine-Ereignis geben, und dann wird's jeder kapieren. Entweder das, oder irgendein Gamer läuft Amok [...] auf der E3, dann wird die Spiele-industrie einsehen, dass es keinen Platz zum Verstecken gibt. Sie hat die Kinder zu einer Nation von Killermaschinen ausgebildet."

„Ich liebe den Duft von brennenden Spielern am Morgen."

„Der große Unterschied zwischen Paul Eibeler *[Take-Two-Chef, Anm. d. Red.]* und mir ist, dass ich nicht in den Knast gehe."

„Es gibt überall Soziopathen. Manche gibt's bei der Regierung, mache bei Take Two." *[Vertrieb der GTA-Serie, Anm. d. Red.]*

„Ich bin eine einköpfige Brutale-Spiele-Zerstörungs-Mannschaft."

„Also wirklich, seid ihr Spieler alle auf Drogen oder was?"

„Normale Menschen sehen Spieler als Idioten. Gewöhnt euch dran."

„Videospiele sind ein realitatsfremdes Hobby und ihr werdet von diesen Unternehmen ausgebeutet. Es ist nicht gesund. Ich mache mir Sorgen um jemanden, der zehn Stunden am Tag *GTA* spielt. Es ist wie Masturbation und es wäre besser, wenn die Leute die Controller weglegen und nach draußen gehen würden."

ATARI

PS: Ich liebe dich!

Wie heißt das neue Rennspiel von Atari?
A) GTR Evolution
B) GTA-Revolution
C) Erwin fährt schnell

Schließen Sie Helm und Sicherheitsgurte, denn jetzt geht es mit 300 Sachen in die Holle aller Rennfans: Atari und SimBin Studios veröffentlichen *GTR Evolution* und bringen die PS-Schwergewichte der GT- und WTCC-Extreme-Serien auf die berüchtigte Nordschleife des Nurburgrings. Mit ein wenig Gluck sahnen PC ACTION-Leser das Spiel bei uns gratis ab. Doch es gibt noch viel mehr zu gewinnen! Also: Heute noch mitmachen!

1x FERNGESTEUERTES AUTO
Detaillierter Nachbau des RC BMW 320si WTCC 2006. Komplett mit Fernsteuerung und Akkus. Mehr Infos zu den kleinen Flitzern finden Sie unter www.tamiyausa.com. Wert: rund 200 Euro.

5x GTR-EVOLUTION-GEMÄLDE
Handsigniert von Renn-Schnitte Christina Surer. Der Wandschmuck für Ihr Wohnzimmer. Wert: unbezahlbar.



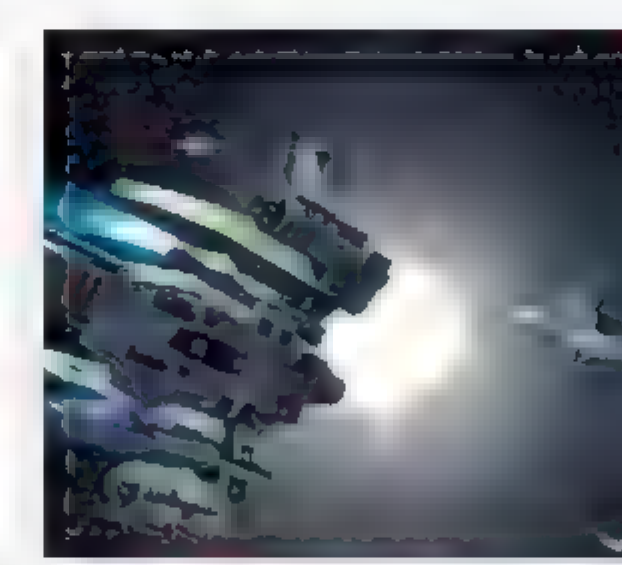
10x GTR EVOLUTION
Kommt frisch verpackt und gratis zu Ihnen nach Hause. Mehr Infos zum Spiel unter www.atari.de. Wert: rund 45 Euro.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 15. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG durfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 16. September 2008.

LIES MICH!

The Tomorrow War

Action | Unsere etwas reiferen Leser (also die, die älter als zwolf sind) erinnern sich vielleicht dunkel an Spieleperlen wie *TIE Fighter* oder *Wing Commander*. Freunde dieser Weltraum-Actionkost dürfen sich freuen: Mit *The Tomorrow War* landet nämlich genau so ein Teil auf unseren Festplatten. Im 27. Jahrhundert klemmen Sie Ihren Hintern in einen Raumgleiter und holen in einem interstellaren Krieg alles vom Himmel, was sich bewegt. Das Teil basiert auf der Roman-Trilogie des russischen Autors Alexander Zorich und wird von seinen Landsmännern von Crioland programmiert. Der Abflug ist für kommenden Frühling geplant. (MG)



Info: www.crioland.ru

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

Strategie | Sie stehen auf den ultimativen Wuselfaktor und könnten den kleinen Pixel-Mannchen stundenlang beim Holzhacken, Schweinefüttern und Hüttenbauen zusehen? Dann haben wir eine verdammt gute Nachricht für Sie! Ubisoft brachte uns namlich die finale Version des kommenden Aufbauspaßes *Die Siedler: Aufbruch der Kulturen* vorbei. Der Test hat's nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Sollte aber der Weltuntergang ausbleiben, dürfen Sie in der PC ACTION 11/2008 fix damit rechnen. (MG)



Info: http://siedler.de.ubi.com

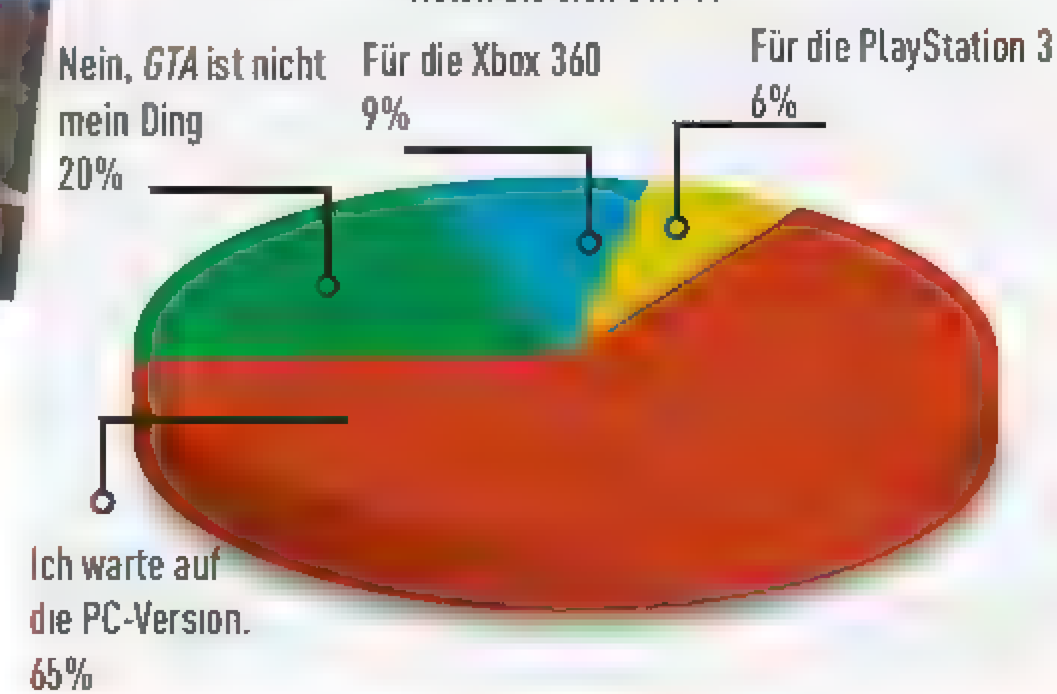
Sacred 2: Fallen Angel

Rollenspiel | Gute Nachrichten für arme Leute! Sie müssen zwar nach wie vor Aldi-Bier saufen, dafür läuft Ascarons Rollenspiel *Sacred 2: Fallen Angel* auch auf Billig-Notebooks, die so weit von aktueller Technik entfernt sind wie Bayern von Liberalität. Auch bescherten uns die Entwickler ein neues Filmchen, das die Fahigkeiten des Schattenkriegers zeigt. Der dunkle Ritter kann beispielsweise getotete Gegner wiederbeleben und für sich kampfen lassen oder erlittenen Schaden von Nahkampfangriffen auf Gegner reflektieren. So wie es aussieht, durfen Sie ab 2. Oktober in die Schlacht ziehen. Ole! (MG)

Info: www.sacred2.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Holen Sie sich *GTA 4*?



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 15.

1. Diablo 3

Schlagfertig: Der Hexendoktor nimmt es gleich mit fünf Widersachern auf.

»Spaß für die ganze Familie: einen Fön ins Kinderplanschbecken werfen.«

1 ▲ (39)

Worum geht es?
Wie in den Vorgängern immer nur um das Eine: den Sieg über das ultimative Böse. Mit einem von fünf Charakterklassen wie Barbar oder „Witch Doctor" (Hexendoktor; bedeutet NICHT Frauenarzt, sondern eher eine Art Mix aus Medizinmann, Exorzist und Schamane) treten Sie Tausenden von fiesen Monstern in den Hintern.

Warum brauchst du es?
Weil der Titel von Blizzard kommt. Und die machen aus jedem noch so primitiven Spielprinzip einen Hit: ob *Starcraft*, *World of Warcraft* oder eben *Diablo*. Aber gut, wir geben ja zu, dass wir selbst gerne die Zeit mit Blizzard'schen Meisterwerken vertreiben. Und *Diablo 3* wird eben auch eines davon.

Was gibt es Neues?
Ein Entwickler bestätigte auf Nachfrage, dass die farbenfrohe und von vielen Fans kritisierte Grafik von *Diablo 3* erstens Absicht war und zweitens so bleiben wird. Ferner wird es im Spiel keinen Totenbeschwörer geben. Mehr Neuigkeiten erwarten wir übrigens während der Blizzcon, Blizzards eigener Hausmesse im Oktober.

Genre	Action-Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Unbekannt



2. Grand Theft Auto 4



2 ▼ (1)

Worum geht es?
Als Serbe Nico Bellic verdienen Sie sich in der fiktiven US-Metropole Liberty City Ihre Brötchen zuerst als Kleinganove und später als Oberverbrecher. Sehr aufregend!

Warum brauchst du es?
Weil es hier massig Action gibt, weil das Spiel trotzdem abwechslungsreich ist und weil es eine richtig interessante Handlung bietet – ist nicht immer selbstverständlich.

Was gibt es Neues?
Die PC-Version kommt am 21. November! Derweil darf *GTA 4* in Thailand nicht mehr verkauft werden. Ein Kerl hat dort einen Taxifahrer umgebracht – angeblich nach Vorbild des Spiels.

Genre	Action	Entwickler	Rockstar	Erscheint	21. November 2008

3. Far Cry 2



3 ▲ (8)

Worum geht es?
Sie haben keine Ahnung, wer und wo Sie sind ... Halt, stopp! Wo Sie sind, wissen Sie: in Afrika. Mitten im Krieg. Allein. Ohne Geld. Viel Spaß auf Ihrem Überlebens-Trip!

Warum brauchst du es?
Weil es auch hier massig Action gibt. Feuergefechte, Explosionen, Verfolgungsjagden – wie im ersten Teil, nur schöner, heftiger und einfach besser!

Was gibt es Neues?
Ein im Netz erschienenes Vorschauvideo zeigt einige fiese Szenen, die natürlich – wie sollte es sonst sein? – sofort wieder die elendige Diskussion um Gewalt in Spielen auslösten. Na toll!

Genre	Ego-Shooter	Entwickler	Ubisoft Montreal	Erscheint	4. Quartal 2008

4. Fallout 3



4 ■ (4)

Worum geht es?
Eine nukleare Katastrophe radierte den Großteil der Erdbevölkerung aus. Sie haben zwar überlebt, Ihr Vater ist aber dummerweise verschwunden.

Warum brauchst du es?
Weil das Spiel eine einzigartige Atmosphäre schafft – eine Mischung aus toter, postnuklearer Welt und der verzweifelten Lebendigkeit ihrer Bewohner. Klasse!

Was gibt es Neues?
Nicht viel, aber immerhin einige Eindrücke aus der von uns gespielten Xbox-360-Version. Mehr dazu finden interessierte Rollenspieler ab Seite 76.

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Bethesda	Erscheint	7. Oktober 2008

5. Gothic 4: Arcania



Worum geht es?
Der immer noch namenlose Held bestreitet auch im vierten Teil epische Abenteuer. Bei Nummer 4 hoffentlich ohne die lästigen Programmfehler.

Warum brauchst du es?
Wegen der riesigen Welt, einer spannenden Geschichte, unzähligen Aufträgen und einer sehr dichten Atmosphäre. Ein Muss!

Was gibt es Neues?
Nichts. Nach wie vor halten die neuen Entwickler der Reihe dicht. Nach der Games Convention gibt's aber mehr Infos. Versprochen!

5 ▼ (3)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Spellbound	Erscheint	2009/2010

6. Spore



Worum geht es?
Sie erschaffen nach Belieben eine Kreatur (zum Beispiel mit einem Pipimann auf dem Kopf) und schauen zu, wie sich das Ding entwickelt.

Warum brauchst du es?
Weil Sie dank des Kreaturen-Editors Ihr Tierchen nach Lust und Laune formen können. Denken Sie nur an Frauen mit drei Brüsten!

Was gibt es Neues?
Den Erscheinungstermin (siehe unten). Außerdem denkt Electronic Arts über kostenpflichtige Inhalte zum Herunterladen nach.

6 ▲ (9)		Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Maxis	Erscheint	4. September 2008

7. WoW: Wrath of the Lich King



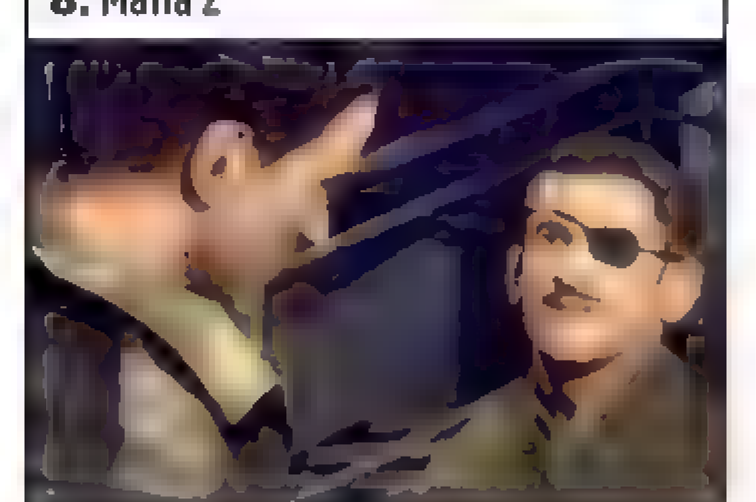
Worum geht es?
Nachschub für alle Suchtbolzen: mehr Aufträge, mehr Gebiete, mehr Monster und noch weniger Privatleben für alle *WoW*-Infizierten.

Warum brauchst du es?
Weil Sie mit dieser Erweiterung Ihren Helden auf Level 80 bringen und in die Rüstung der neuen Klasse „Todesritter" schlüpfen dürfen.

Was gibt es Neues?
Unser Redaktionsklops Wolfgang Fischer hat für Sie eine informative Vorschau ab Seite 70 geschrieben. Unbedingt lesen!

7 ■ (7)		Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008

8. Mafia 2



Worum geht es?
Als Grünschnabel in der Kleinkriminellen-Szene erklimmen Sie nach und nach die Banden-Karriereleiter. Klingt super!

Warum brauchst du es?
Autoverfolgungsjagden, Feuergefechte, Schlägereien – wie bei *GTA 4*, nur mit viel mehr Stil – Mafia eben!

Was gibt es Neues?
Microsoft hat *Mafia 2* in das Programm „Games for Windows" aufgenommen. Für Spieler bedeutet das: weniger Programmfehler.

8 ▼ (5)		Genre	Action
Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

9. Sacred 2: Fallen Angel



Worum geht es?
Wie in der *Diablo*-Reihe: Monster metzeln, Beute einsacken, Aufträge erfüllen, Charakter aufmotzen. Nur mit einer besseren Handlung.

Warum brauchst du es?
Sacred 2: Fallen Angel sieht verdammt gut aus! Und es dürfte Ihren Jagd- und Sammeltrieb richtig gut befriedigen.

Was gibt es Neues?
Den Erscheinungstermin (siehe unten). Und das Versprechen, dass das Spiel auch auf schwächeren Laptops flüssig läuft.

9 ▲ (11)		Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Ascaron	Erscheint	2. Oktober 2008

10. Starcraft 2



Worum geht es?
In einer fernen Zukunft hauen sich drei Parteien gegenseitig die Rübe ein – die knappen Rohstoffe sind daran schuld.

Warum brauchst du es?
Wegen des bereits im ersten *Starcraft* erreichten Gleichgewichts der Parteien. Beim zweiten Teil wird's wohl noch besser sein.

Was gibt es Neues?
Es soll einen Editor geben. Außerdem versprachen die Macher Cheats. Hoffentlich nur für den Einzelspieler-Modus!

10 ▼ (6)		Genre	Echtzeitstrategie
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008/2009

Du fehlst mir!

Also manchmal verstehen wir unsere Leser nicht. Unser Magazin heißt PC ACTION und ausgerechnet ein ambitioniertes Action-Spiel schafft es nicht mehr in unsere „Darauf wartest du!"-Liste! Stattdessen landen x-te *Siedler*-Teile drin. Schämen Sie sich! Damit Sie wissen, was Sie nächsten Monat wählen sollen, erzählen wir Ihnen was über *Prototype*: Der Hauptdarsteller Alex Mercer streift durch das von einer Epidemie heimgesuchte New York. Herr Mercer kann auf Wunsch seine Hände in scharfe Klauen verwandeln und damit seine Gegner übel zurichten. Das bisher Gezeigte sieht richtig explosiv und umwerfend aus! Dummerweise verschiebt sich der Erscheinungstermin für das Spiel aufs nächste Jahr.

Prototype

Auf der Lauer



Risen

Um 14 Plätze nach oben stieg das ehemals mit *Projekt RPB* betitelte Spiel von Piranha Bytes (*Gothic 1*, *2* und *3*). Jetzt heißt es offiziell *Risen*. Die ersten Details: Das Abenteuer findet auf einer riesigen Vulkaninsel statt. Es ist wie die *Gothic*-Reihe in Kapitel unterteilt. Den typischen Humor behalten die Macher ebenfalls bei, schließlich sind für die Handlung dieselben Schreiber verantwortlich. Es sind mehrere Klima- und Vegetationszonen geplant, ferner mehrere Kulturen und Machtgruppierungen. Zum Schluss wohl die wichtigste Info für PC ACTION-Leser: Die Macher bauen auch virtuellen Schnaps ein. Und FRAUEN!!! Dummerweise ist der Erscheinungstermin nach wie vor nicht bekannt.

Die Plätze 11 bis 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▼	(10)	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles Oktober 2008
12 ▲	(17)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Ego-Shooter	GSC Gameworld September 2008
13 ▲	(14)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software 2008
14 ▲	(28)	Risen (ehemals Projekt RPB) Rollenspiel	Piranha Bytes 2009
15 ▲	(24)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
16 ▼	(12)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 3. Quartal 2008
17 ▲	(36)	Der Herr der Ringe: Conquest Action	Pandemic Herbst 2008
18 ▲	(NEU)	DHdR Online: Die Minen von Moria Online-Rollenspiel	Turbine 4. Quartal 2008
19 ▲	(22)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
20 ▼	(15)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2009
21 ▼	(13)	Empire: Total War Echtzeitstrategie	Creative Assembly 2008
22 ▼	(18)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
23 ▲	(29)	Dragon Age: Origins Rollenspiel	Bioware 2008
24 ▼	(23)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. Quartal 2008
25 ▲	(26)	Tomb Raider: Underworld Action-Adventure	Crystal Dynamics 21. November 2008
26 ▼	(19)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2008
27 ▲	(NEU)	Doom 4 Ego-Shoooter	id Software Unbekannt
28 ▼	(16)	Left 4 Dead Action	Turtle Rock Studios Herbst 2008
29 ▼	(21)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Taktik-Shooter	Codemasters UK 2008
30 ▲	(35)	Wolfenstein Ego-Shooter	Raven Software/id Software Unbekannt
31 ▲	(32)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2008
32 ▼	(20)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 3. Quartal 2008
33 ▲	(34)	Call of Duty: World at War Ego-Shooter	Treyarch Herbst 2008
34 ▼	(25)	Die Sims 3 Simulation	Maxis April 2009
35 ▼	(31)	Elveon Action-Rollenspiel	Climaxgroup Unbekannt
36 ▲	(NEU)	FIFA 09 Sportspiel	EA Sports 3. Oktober 2008
37 ▲	(NEU)	Aion: The Tower of Eternity Online-Rollenspiel	NCsoft Unbekannt
38 ▲	(NEU)	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen Aufbaustrategie	Funatics 28. August 2008
39 ▲	(NEU)	Rise of the Argonauts Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment 19. September 2008
40 ▲	(NEU)	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 Echtzeit-Strategie	Relic 2009

E-SPORT

LIES MICH!

Sky verpasst World Cyber Games



Xiaofeng „Sky" Li (23, China, siehe Bild) hat die Teilnahme an den World Cyber Games (WCG) verpasst. Der zweifache WCG-Gewinner in *Warcraft 3* flog bereits in der Vorrunde der chinesischen Qualifikation raus. Eine Revanche für die Finalniederlage 2007 bleibt ihm bei den diesjährigen Spielen in Koln somit verwehrt. (JB)

Info: www.readmore.de

mousesports setzt auf China

Der deutsche Clan mousesports investiert bei *Warcraft 3* zukünftig ins *Warcraft*-Wunderland China. Infolgedessen warf man unter anderem Topstar Yoan „ToD" Merlo (23, Frankreich) raus und hat derzeit mit Dennis „HasuObs" Schneider (20, Stadland) neben drei Chinesen nur noch einen Deutschen im Kader. (JB)

Info: www.mousesports.de

Brasilianer gewinnen GameGune

Die Brasilianer von Made in Brazil haben die GameGune 2008 in *Counter-Strike* gewonnen. Fur die gut besetzte LAN-Party hatten sich auch vier deutsche Teams nach Spanien aufgemacht. Titelfavorit mousesports unterlag im Finale den Brasilianern, wahrend die anderen deutschen Vertreter bereits fruher ausschieden. (DM)

Info: www.readmore.de


Foto: Daniel Jensen, re...

fnatic (Mitte) ist nach dem Sieg zufrieden.

»Verdammt – ich hab zwei Fliegen gleichzeitig gefangen und keine Sau hat's gesehen.«

E-STARS SEOUL 2008

Europa, Meister!

Asien oder Europa: Welches ist eigentlich der E-Sport-Kontinent Nummer 1? Dieser Frage widmete sich in Korea die Veranstaltung „e-stars Seoul 2008" bei einem außergewöhnlichen Turnier.

Jetzt ist es amtlich: Europa hat in Sachen E-Sport die Nase vorn. Zumindest in den Disziplinen *Counter-Strike* und *Warcraft 3*. Während der e-stars Seoul 2008 setzte sich die europäische Delegation gegen die Asiaten durch. Dabei wurde zur Ermittlung des Gesamtsiegers ein besonderer Turniermodus angewendet: Jeweils drei *Counter-Strike*-Teams und drei *Warcraft-3*-Spieler gingen gemeinsam für ihren Erdteil auf Punktejagd.

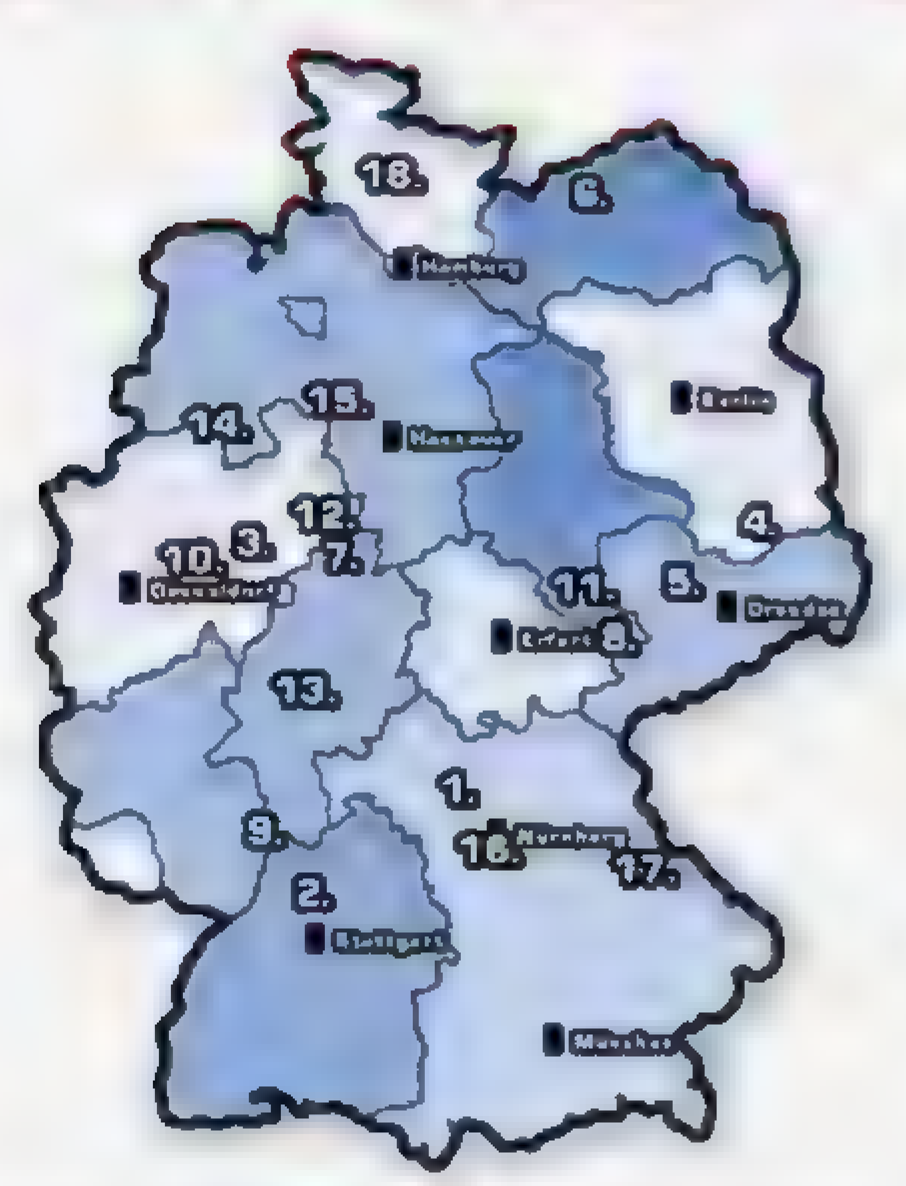
GRUBBY UND FNATIC GEWINNEN FÜR EUROPA

Die Schlüsselfiguren für den Sieg der Europäer waren die schwedischen *Counter-Strike*-Spieler von fnatic und der *Warcraft*-Star Manuel „Grubby" Schenkhuizen (22, Niederlande). Sie sorgten für die nötigen Zähler in ihren Disziplinen. Besonders bei *Warcraft 3* überraschte der Punktgewinn, wurden doch die Asiaten um Jang „Moon" JaeHo (21, Korea) im Vorfeld noch als klare Favoriten angesehen. Im Gegenzug enttäuschten die favorisierten europäischen *Counter-Strike*-Akteure. So war der Gesamtsieg bis zum Schluss offen. Bei einem Stand von 2:2 musste ein Entscheidungsspiel angesetzt werden, das in *Counter-Strike* zwischen fnatic und Lunatic-Hai aus Korea ausgetragen wurde. Die Schweden gewannen mit 16:3 und sicherten sich den Gesamtsieg. Neben Ruhm und Ehre nehmen die Europäer 50.000 US-Dollar Preisgeld mit nach Hause. Die Asiaten greifen 25.000 Flocken ab und behalten die Gewissheit, dass sie im koreanischen Volksport *Starcraft: Broodwar* sowieso gewonnen hätten. Johannes Bebermeier

Info: www.estarsseoul.org

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN[d]karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LAN-Nation v9.0	22.08 2008	96160 Geiselwind	800	■	■	www lan-nation com
2	High Power LAN 5	29.08.2008	74199 Untergruppenbach	144	✘	■	www highpowerlan de
3	Lued-Lan	29.08 2008	58511 Ludenscheid	500	✘	■	www lued-lan de
4	eastWave-Lan	12.09.2008	01968 Senftenberg	901	■	■	www east-wave de
5	LAN-Clan-Dobeln	12.09.2008	04720 Döbeln	250	✘	■	www lcd-doebeln de tl
6	Heroes Lan	19.09.2008	18069 Rostock	400	■	■	www heroical.de/lan
7	HC Strike back!	19.09 2008	34474 Diemelstadt	200	■	■	www hc-lan de
8	Time 2 Frag X	19.09.2008	07607 Eisenberg	222	■	■	www doomtown org
9	eXkult-LAN #5	29.09.2008	67059 Ludwigshafen	200	✘	■	www exkult.com
10	['ju:nien] XII	10.10..2008	58093 Hagen	656	■	■	www junien de
11	Bohlen LAN XIII	10.10.2008	06237 Spergau	530	■	■	www spergau-lan de
12	NSN v10 0	10.10 2008	33154 Paderborn	503	■	■	www nullsaftnetz de
13	connEcT2RZA #6	10.10.2008	63549 Ronneburg / Huttengesaß	240	■	■	www connect2rza de
14	The Summit XI	17.10.2008	49074 Osnabruck	1222	■	■	www the-summit.de
15	Gamesession Hannover – # 15.2	17.10.2008	30827 Garbsen	320	■	■	www gsh-lan com
16	orBit II - linked Spheres	14.11.2008	90480 Nurnberg	300	■	■	www orbit-nuernberg.de
17	FraggingXmas IX	05.12.2008	93426 Roding	260	✘	■	www fraggingxmas.de
18	Northern LAN Convention 2008	18.12.2008	24537 Neumunster bei Hamburg	3600	■	■	www northcon de

Die Innenausstattung des Vereinsheims wartet mit anspruchsvollen Sitzmöglichkeiten und Tischfußball auf

»Die PC-Games-VIP-Lounge auf der GC war gut besucht«

Anke Moldenhauer (links, Marketing-Abteilung der Computec Media AG) bei der Eröffnung des Vereinsheims von fnatic.

N!FACULTY ERÖFFNET VEREINSHEIM

Ab in die Spielhalle!

Der E-Sport-Clan n!faculty hat deutschlandweit das erste Vereinsheim für professionelle PC-Spieler eröffnet.

Ja, Sie haben richtig gelesen – fortan dürfen Mitglieder des deutschen E-Sport-Vereins in einer eigenen bescheidenen Halle in Köln trainieren. Möglich machten das einige finanzkräftige Unternehmen – unter anderem auch der PC ACTION-Verlag Computec Media AG.

OFFEN FÜR ALLES

Am Donnerstag, 6. August, öffnete das Vereinsheim erstmals. Mit dabei waren neben Computecs Marketing-Chefin Anke Moldenhauer einige hochrangige Persönlichkeiten wie Andreas Krautscheid, der Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen. So, und da wir jetzt nun noch etwas Platz haben, erzählen wir Ihnen einen tollen Witz. Ein Pärchen beim Sex – sie fängt an zu stöhnen: „Jaaa, gib's mir! Sag mir dreckige Sachen!" Darauf er: „Küche, Bad, Wohnzimmer ..." MUAHAHAHA ... bitte töten Sie uns.

Dennis Blumenthal

Info: www.faculty.de

„WER LÄSST SCHON GERNE ZWEI POLIZISTEN AUF SEIN GELD AUFPASSEN?"

Wir sprachen mit n!faculty-Vorstandsmitglied Carsten Kunde über E-Sport, Adler und andere Dinge.



Carsten Kunde, Vorstandsmitglied beim E-Sport-Verein n!faculty.

PC ACTION Hallo! Bitte stell dich unseren Lesern vor und erklär uns in 66,6 Wörtern, was euren Clan so besonders macht.

Carsten Kunde: Hi! Name: Carsten Kunde / Alter: 34 Jahre / Familienstand: verheiratet. In meiner Freizeit kümmere ich mich um einen Haufen von knapp 300 Spielefans, unsere „Vereinsmitglieder". n!faculty steht für Erfolg, Freundschaft und Tradition im elektronischen Sport. Wir sind ein bunter Haufen aus allen gesellschaftlichen Schichten und unterschiedlichen Nationalitäten, der Spaß am Zocken hat und sowohl national als auch international erfolgreich an Turnieren und Ligen teilnimmt.

PC ACTION Du hast eine verantwortungsvolle Position – mit wem musstest du schlafen, um sie zu bekommen? Details bitte!

Carsten Kunde: Die Positionen haben wir damals zur Vereinsgründung 2003 unter den heutigen drei Vorstandsmitgliedern des Vereins Frank Pinter, Guido Schroeder und mir aufgeteilt. Natürlich waren die persönlichen Kompetenzen dabei völlig unerheblich und wir haben Stöckchen gezogen. Da ich – mal wieder – den längsten erwischt habe, habe ich mir direkt mal die Finanzen unter den Nagel gerissen ... wer lässt schon gerne zwei Polizisten auf sein Geld aufpassen? (grinst)

PC ACTION Wie siehst du den E-Sport-Bereich im Deutschland der nächsten zehn Jahre?

Carsten Kunde: Den E-Sport sehe ich in Deutschland, wie in der ganzen Welt, weiter wachsen, da ich fest davon überzeugt bin, dass immer mehr Jugendliche Spaß an diesem tollen Sport finden werden. Gaming ist bereits ein fester Bestandteil der Jugendkultur und der E-Sport stellt die Avantgarde ebendieser Jugendkultur dar. Mein ganz persönlicher Wunsch in diesem Zusammenhang ist, dass mehr Freizeit- und Gelegenheitsspieler unserem Beispiel folgen und sich zukünftig in Vereinen organisieren, um somit durch eine größere Konstanz den E-Sport und das Gaming in der Gesellschaft weiter zu etablieren.

PC ACTION Welches Tier, das vom Aussterben bedroht ist, würdest du am liebsten sein? Warum ausgerechnet dieses?

Carsten Kunde: Respekt! Das ist mal die mit Abstand bescheuertste Frage, die mir je in einem Interview gestellt wurde (lacht). Da genau dies offensichtlich beabsichtigt war, ich aber weder Tierfreund noch Tierschützer bin – wenn man Tiere nicht essen sollte, wieso sind sie dann aus Fleisch? –, wähle ich das Leben eines Adlers. Irgendeine Art wird wohl vom Aussterben bedroht sein ... Immer den Überblick haben, sich jedoch nicht groß in Szene setzen: Das sind Eigenschaften, mit denen ich mich identifizieren kann.

PC ACTION Ihr werdet durch Unternehmen gefördert und konntet euch so ein Vereinsheim bauen. Wie sieht denn eure Gegenleistung aus, hehe ..

Carsten Kunde: Beim Vereinsheim steht der nichtkommerzielle Aspekt im Vordergrund. Besonders deutlich wird das am Engagement der Firmen Computec Media AG, Shuttle GmbH und der QSC AG. Für alle stand die Unterstützung eines gemeinnützigen, sozialen Projekts im Vordergrund und nicht eine konkrete wirtschaftliche Gegenleistung. Im Übrigen ist n!faculty natürlich für seine Sponsoren Dienstleister in den Bereichen Imagemarketing, Vertriebsunterstützung sowie Beratung des Sponsors zur Verbesserung der Sichtbarkeit im E-Sport.

PC ACTION Der PC ACTION-Verlag Computec Media AG hat euch beim Bau eures Vereinsheims finanziell unterstützt. Das Geld dafür kommt unter anderem von den Käufern der PC ACTION. Was möchtest du unseren Lesern in Anbetracht dieser Tatsache mitteilen? In deiner Antwort müssen die Wörter „Schwein(e)", „Kohle", „Trinkgelage" und „Kleopatra" vorkommen.

Carsten Kunde: Es war einfach eine schweinegeile Sache, dass Computec das Geld nicht für unternehmensinterne Trinkgelage und Cleopatra Love Dolls ausgegeben hat, sondern die Kohle dort investiert, wo sie den Jugendlichen – ihren Lesern – zugute kommt. Wir werden das in uns gesetzte Vertrauen nicht enttäuschen und unseren Teil dazu beitragen, dass Computerspiele in der Gesellschaft weiter etabliert werden. Auf www.gamingisnotacrime.de hat übrigens auch jeder Leser die Gelegenheit, selber einen Teil dazu beizutragen!

PC ACTION In der Politik ist immer wieder die Rede von sogenannten „Killerspielen" und einem geplanten Verbot dieser Spiele. Deine Meinung zu diesem Thema?

Carsten Kunde: Verbote ohne begleitende Maßnahmen zur Schulung von Medienkompetenz sind in der Zeit des kaum beschrankbaren Zugangs, den das Internet bietet, sinnlos. Es gibt Titel, die gehören nicht in die Hände von Kindern oder Jugendlichen. Und es gibt auch Titel, die generell verboten werden sollten. Von Pauschalisierungen halte ich aber nichts!

PC ACTION Wähle und begründe: rote oder blaue Pille?

Carsten Kunde: Ich nehme die blaue Pille. Wir haben in den letzten eineinhalb Jahren wahnsinnige Fortschritte erzielt und ich bin sowohl privat als auch beruflich mit meinen Leben zufrieden. Natürlich reizt die Aussicht, mal aus allem auszubrechen und mit den bösen Buben aufzuräumen, aktuell überwiegt aber der Stolz auf das Erreichte und die Zufriedenheit mit dem Leben, das ich führe.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview! Es besteht die Möglichkeit, dass ein Asteroid demnächst auf die Erde trifft und alles Leben zerstört – was sind deine „famous last words"?

Carsten Kunde: Das Orakel hat mir prophezeit, dass ich vor meinem Ableben noch miterlebe, wie wir die Deutsche Meisterschaft in *Counter-Strike 1.6* gewinnen ... somit sollte noch Zeit bis Mitte Dezember sein. Daher nutze ich meine letzten Worte und grüße alle Mates von n!faculty: Ihr seid spitze! Ein dickes „Danke!" geht an unsere Sponsoren, die das ganze Projekt erst möglich machen. Ich würde mich freuen, wenn eure Leser einfach mal auf www.faculty.de vorbeischauen.

Ich will doch nur spiel'n!

Was uns nach dem Landwirtschafts-Simulator, dem Müllabfuhr-Simulator und dem Bagger-Simulator noch alles erwartet. Ich freu mich.

Müllabfuhr-Simulator, Bagger-Simulator, Bus-Simulator, Schiff-Simulator, Kurierservice-Simulator, Kran-Simulator, Landwirtschafts-Simulator ... Spiele zu Berufen, die ich schon immer mal nie ergreifen wollte, liegen voll im Trend. Und werden auch rege gekauft! Wobei ich beim Titel *Bagger-Simulator* (Test auf Seite 97) schon fürchtete, man müsse in die Rolle eines mit Erdal oder Erdöl haargegelten, sonnenbankgegerbten Goldkettchen-Horst schlüpfen, der jeden Abend in einer Dorfe-Disse bei Klein-Bademeusel einen blonden Pottwal aufreißen soll, um seinen Mini-Schniedel vergessen zu machen – und dann kam alles noch schlimmer und das Teil entpuppte sich als Baumaschinen-Spiel. B-A-U-M-A-S-C-H-I-N-E-N. Hallo? Geht's noch? Ich hätte da wirklich einige bessere Ideen! Wie wär's mit dem *Stricher-Simulator*? Wenn der realitatsnah gemacht ist, könnte Herr Blumenthal, mein Arbeitskollege, virtuell das Flirten üben. Dann würde er vielleicht endlich mal einen älteren Mann fürs Leben finden, den er sich ja schon so lange wünscht. Super fände ich ferner einen *Türsteher-Simulator*. Endlich mal ein Job mit Anspruch. In Multiple-Choice-Dialogen könnte ich immer nur „Du kummst hier ned rein!" anklicken und dem Bittsteller anschließend in Prügelspielmanier die Fresse polieren. Mein Kollege Grill indes gestand mir unter vier Augen (ich soll's nicht weitersagen), dass er sich den *Proktologen-*, *Urologen-* und den *Hirten-Simulator* wünscht. Beim zuletzt Genannten mimt man einen Schotten, der im einsamen Hochland Schafe hütet. Ich wollte keine Details. Herr Frank, ein weiterer Kollege, hätte gern den *World of Warcraft-Spieler-Simulator*. Er wollte immer schon mal in die Rolle eines Mannes schlüpfen, der keinen Sex hat. Meine Wenigkeit fände einen *Gerichtsmediziner-*, *Bestatter-*, und den *GEZ-Kontrolleur-Simulator* oder – als Krönung des Genres – den *Simulator-Programmierer-Simulator* interessanter. Nicht so vielversprechend scheint mir der *Aldi-Verkäuferin-Simulator*. Waren über den Scanner ziehen und zwischendurch mit der noch fetteren Kollegin tratschen macht auf Dauer nicht so viel her. Sterbenslangweiliger ginge es nie und nimmer! Da müsste ja ein Spiel erscheinen, bei dem NICHTS passiert. ABSOLUT NULL. NIX. NOTHING. NIENTE. Also NOCH weniger als in *Jenseits von Afrika*, dem ödesten Frauenfilm aller Zeiten (wobei ich Frauenfilme eigentlich mag – sofern die Protagonistinnen ständig nackt und AIDS-getestet sind). Ich stelle mir das so vor, dass Sie nur debil glotzend davor sitzen und VIELLEICHT nach 84 Minuten mal eine Taste drücken müssen. Und sich schon wie ein Schnitzel freuen, wenn Sie alle paar Stunden ein bisschen den Joystick antippen dürfen. Äh ... stopp, da fällt mir auf, so ein Spiel gibt es ja schon ewig, es heißt *Flight Simulator*. Wie konnte ich den nur unterschlagen? Okay, dann noch eine letzte Idee, die förmlich nach einer Umsetzung schreit: Herausfordernd wäre ein Spiel, bei dem man nicht nur einen hässlichen, impotenten Chef hätte, der seinen ganzen Frust an den Mitarbeitern auslässt, sondern in dem man auch noch minütlich von Denk-Legastheniker-Kunden mit saublöden Fragen gelöchert wird. Das hieße dann *Leserbriefonkel-Simulator*. Ziel ist es, einen Suizid zu vermeiden. Hammer! Ich habe jetzt übrigens Kopfschmerzen. Werde wohl ein paar Tabletten nehmen. So 200 bis 300 Stück (es sind sehr starke Schmerzen). In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr
Harald
Fränkel



Montage: Sebastian Bienert, Foto: mauritius images



Und das geschah vergangenen Monat!

ERÖFFNUNGSREDE

[...] Fränkel, [...] ich hab soeben deine „Eröffnung" der Leserbriefseiten in Ausgabe 9/2008 gelesen und habe nach wie vor Tränen in den Augen vor Lachen. Du bist sowas von ideal besetzt an diesem Arbeitsplatz – ich danke im Namen der Leser, die Vokabeln wie Zynismus, Sarkasmus & Ironie kennen und lieben gelernt haben. Jedesmal, wenn die PC ACTION ins Haus flattert, hoffe ich auf neue Idioten, die dich Sachen fragen, die du nicht zu beantworten hast, aus Vorfreude auf deine „kundenorientierte" Beantwortungsstrategie :). Du musst weinen ob der Dummheit eurer Leser und wir dürfen dank dir lachen – das nennt man Kundenservice! [...]

ROBERT, PER E-MAIL

Neee, das nennt man Schadenfreude. Schwein!

ER IST IM BILDE

Hallo lieber Lesebrief-Onkel, gerade war ich meinen Darm am Entleeren und las dabei eure neuste Ausgabe. Dabei ist mir Folgendes aufgefallen: Eure Bildunterschriften nerven! Nein, nicht diese coolen, niveauvollen, witzigen Unterschriften. NEIN! Sondern diese blöden Extra-Erklärungen! Die sind so unnötig wie Fischers Brustwarzen. Gut, den BH braucht er trotzdem. Ich meine: Bilder sagen mehr als 1.000 Worte. Warum muss man noch unbedingt erklären, was genau auf dem Bild zu sehen ist? [...]

BENJAMIN CONTZEN, PER E-MAIL

Nicht jeder unserer Leser hat den Hauptschulabschluss geschafft wie du Streber.



ZUKUNFTS-PROGNOSE

Hallo, ich wollte mal nachfragen, ob in den nächsten Jahren ein neues Counter-Strike entwickelt wird. Vielen Dank!

YANNICK STEINHAUSER, PER E-MAIL

Ähhh ... also Leuten, die Steinhäuser heißen oder so ähnlich, sagen wir zum Thema *Counter-Strike* aus Sicherheitsgründen schon mal gar nix.

FRAU, FEINDLICH


Foto: mauritius images

» Kann spielentscheidend sein: Freistoßmauer. «

Ich habe nur durch Zufall eines Ihrer Hefte in die Hände bekommen, bei meinem Freund nämlich, und ich war schockiert: Nie zuvor musste ich ein derart frauenfeindliches Magazin lesen! [...]

PETRA M., PER E-MAIL

Wenn Frauen uns Komplimente machen, werden wir immer ganz wuschig.

WENDEMANÖVER

Euch ist ein Fehler unterlaufen. In eurem DVD-Menü steht: Weitere Inhalte finden Sie auf der anderen DVD-Seite. Laufwerk öffnen, DVD wenden, fertig! Von Laufwerk schließen steht da jedoch nichts. Da kann man nur den Kopf schütteln. [...]

MICHAEL STEININGER, PER E-MAIL

Unsere Feldversuche mit Affen, Amöben und Frauen ergaben, dass unsere Erklärung vollkommen reicht. Also: Schnauze!

ENTTÄUSCHT!

PC ACTION-Team, ihr habt mich nun schon zum zweiten Mal stark enttäuscht. Als der Nachfolger von Starcraft, dem wohl meistgespielten Spiel der Welt, angekündigt wurde, da habt ihr nicht etwa Starcraft 2 auf die Titelseite gepackt, nein ... ihr musstet ja so 'nen billigen Scheiß wie Wrath of the Lich King drauf setzen. Ich glaube, ihr hattet da nicht



Schon ab 0,40 Ct./Min. im Internet surfen!*

Mit der kostenlosen WEB.DE SmartSurfer-Software jederzeit zum günstigsten enthaltenen Tarif per Modem oder ISDN ins Internet.

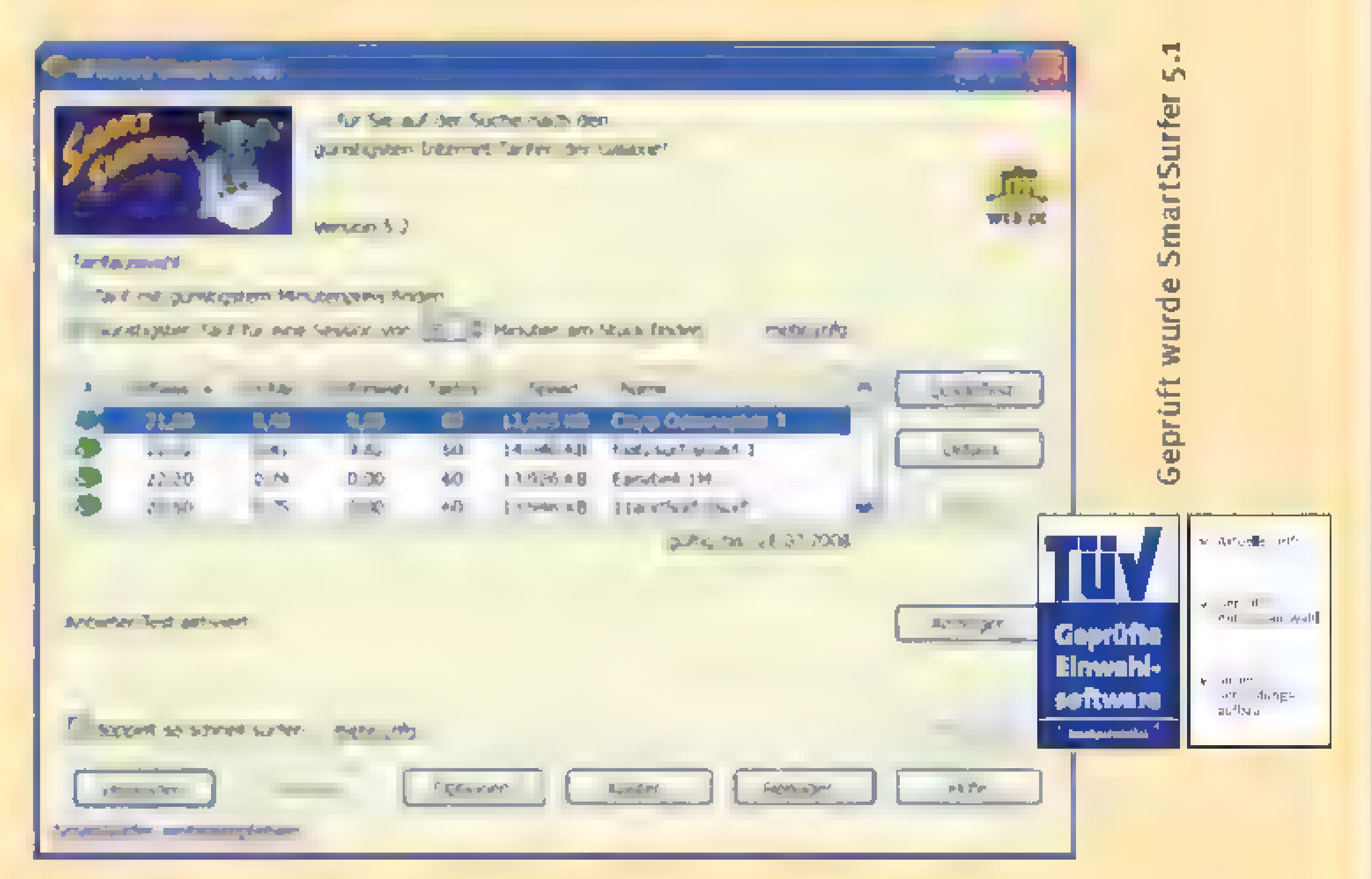
Smart, weil günstig: Der WEB.DE SmartSurfer zeigt Ihnen stets die günstigsten enthaltenen Internet-by-Call Tarife an. Sie entscheiden per Klick, mit welchem Anbieter Sie online gehen wollen.

Smart, weil aktuell: Dank automatischer Online-Aktualisierung sind alle Tarife stets auf dem neuesten Stand.

Smart, weil einfach: Die WEB.DE SmartSurfer Software ist nicht nur kostenlos, sondern auch unkompliziert zu installieren. Mit nur zwei Klicks sind Sie startbereit.

Smart, weil frei: Die Software erfordert keine Vertragsbindung, keine Grundgebühr und keinen Providerwechsel. Die Abrechnung erfolgt bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung.

Smart, weil sicher: Der integrierte Dialer-Schutz sorgt für mehr Sicherheit beim Surfen.



Stand: 27.07.2008.
Der SmartSurfer läuft unter Windows 98, 2000, ME, XP und Vista.
*Tarifbeispiel: Cityip Odeonsplatz 3 der 1Xnet GmbH, Sa/So 16-19 Uhr, 0,40 Ct./Min. zzgl. 9,80 Ct. Einwahlgebuhr.





mal eine ganze Seite zu Starcraft 2 zusammengekratzt, was angesichts der Größe der Community schon ein sehr schwaches Bild ist. Und nun wird Diablo 3 angekündigt und auch das landet prompt auf der Titelseite. Hat in eurer Redaktion denn keiner mehr genug Verstand, um Spiele zu begreifen, die mehr als nur die Maus und die WASD-Tasten benötigen!? […]

HEINZ M., PER E-MAIL

Doch, und zwar Blumenthal, aber der steht als Volontär am untersten Ende der Nahrungskette und kriegt auf die Backen, wenn er aufmuckt.

BEWERBUNG 1

Guten Tag, ich habe ein paar Fragen zu den Bewerpungen für ein Praktikum […]

FELIX, PER E-MAIL

Der Nächste pitte.

BEWERBUNG 2

Guten Tag! Mein Name ist Fabian Jacobeit. Ich bin 23 Jahre alt und zurzeit in der Schweiz wohnhaft. Ich habe eine dreijährige Lehre als Koch erfolgreich abgeschlossen. […] Ich weiß, meine Qualifikationen haben nicht viel mit Ihrer Tätigkeit gemein und sowieso werden Sie sich jetzt fragen: Was will der? […] Und dennoch wage ich es, mich bei Ihnen als Kaffeemaschine zu bewerben, da meine geistigen Fähigkeiten wahrscheinlich nicht reichen, solch inhaltlich anspruchsvolle Texte wie die Kollegen Hesse oder Fischer zu verfassen. Okay, bei Herrn Fischer muss ich das zurücknehmen. Falls Sie Interesse an einer motivierten, flexiblen und manchmal auch singenden Kaffeemaschine haben […], bitte ich Sie um Rückmeldung.

FABIAN JACOBEIT, PER E-MAIL

Och nööö, Schweizer sind doch so langweilig, dass sie sich selber Migräne vortäuschen, wenn ihre Hand Sex will.

TRAUMDEUTUNG

Ich hab geträumt, dass mir Herr Hesse ein PC ACTION-Abo anbietet, während er in meinen Vorgarten knödelt und Wolfgang Fischer mit Flügeln am Hintern über mein Haus fliegt, während er Stinkbomben auf den Irak wirft (weiß Gott, warum er so weit werfen kann)! Können Sie mir diesen Traum erklären?

NICO FOLZ, PER E-MAIL

Die Traumdeutung gemäß Freud kennt zwei Deutungsmöglichkeiten: Entweder du willst perversen Sex mit extrem behaarten, schwitzenden Männern. Oder du brauchst dringend ein PC ACTION-Abo, um ewig glücklich zu sein. Wir denken, du triffst die richtige Entscheidung.



WOLFENSTEIN









BLÖDE FRAGEN

„Es gibt keine blöden Fragen!" Wer hat eigentlich diese Binsenweisheit erfunden? Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.

Hallo Herr Fränkel, ich hätte einige Fragen zu ihrem Beruf. Oder besser zu den Jobs Redakteur (in einer Zeitschrift für Spiele) und Netzreporter. [...] Kommt man eher zu dem Job durch die liebe zum Spielen oder eher dadurch dass man gerne und gut schreibt? Ich bin nicht gerade ein Rechtschreib-Ass. [...] Aber ich bin ein Spieler Ass und kenne mich sehr gut mit PC- und Konsolenspielen aus. [...]

TOBIAS, PER E-MAIL

Keine Sorge, Rechtschreibung wird gemeinhin völlig überschätzt, Tobias. Für Redakteure totaal unwichtig! Äh ... Verzeihung, wir haben vergessen, das Übersetzungsprogramm einzuschalten:

WTF! bist voll da_RulOr, Alter :-) dös Ownt! Schul-stats und schr3ib-skillung sin für reddis echt ma voll lame. alles noObs 111!!! Lo_Oser go home!!!!1elfzig Haubtsache is du hast zogggggger-skill!!!!!^^ *ROfL* *finger*

DICHTER!



»Männer-Logik: Acht Bit sind ein Byte, da kann ich noch fahr'n!«

Hier ein kleines Gedicht: Alle PCA-Redakteure gehen zur E3, nur nicht Hesse, der verpennt die Messe. Alle PCA-Redakteure finden sich wunderschön, nur nicht Fischer, der ist bei sich unsicher. Alle PCA-Redakteure spielen online Multiplayer, nur nicht Fränkel, der spielt schnelles Geplänkel. Alle PCA-Redakteure verlassen geheilt die Anstalt, nur nicht Frank, der bleibt geisteskrank. Alle PCA-Redakteure freuen sich über ne vierte Starcraft-Partei, nur nicht Blumenthal, der verlässt wütend den Saal. Alle PCA-Redakteure spielen Counter-Strike, nur nicht Grill, der macht's in der Wirklichkeit.

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Alle Lyriker sind weise,
nur nicht Hage, der dichtet scheiße.



REDAKTEURE AM PRANGER

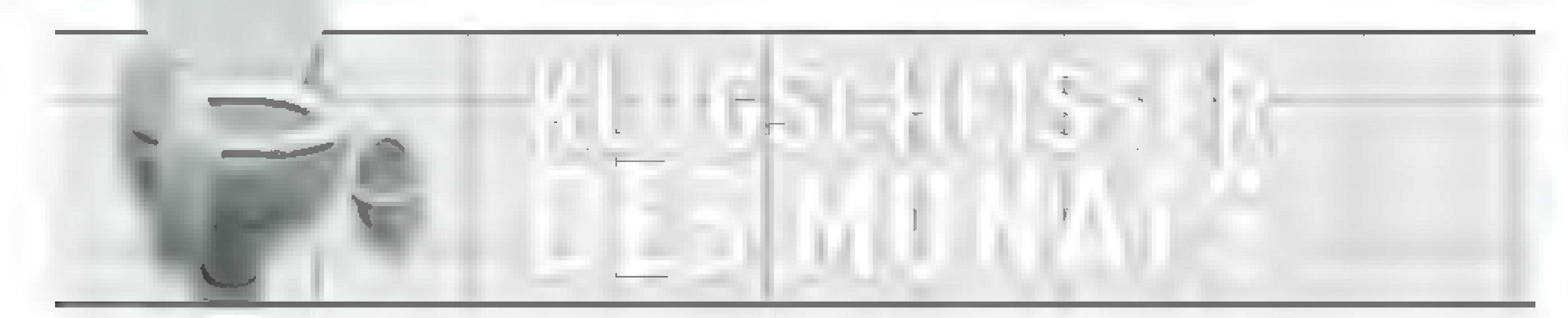
Hallo, Glückwunsch zu folgendem geistigen Erguss: „Ein Grund sicherlich: die realitätsnahe Darstellung, die das Kriegsgeschehen und seine Facetten erschreckend realitätsnah darstellt." [...] Der Autor dieser Zeilen (wer immer es auch sein mag) textet sehr abwechslungsreich, indem er viel Abwechslung in seine Texte bringt!!! [...]

FABIAN MÜLLER, PER E-MAIL

Normalerweise geben wir nur Prangeranträgen statt, die sich aufs jeweils vorangegangene Heft beziehen. Alles andere verjährt. Der in Ausgabe 8/2008 zu lesende Verbalkrampf von **Jürgen Krauß** war aber derart daneben, dass auf jeden Fall noch eine Strafe folgen musste. Wir ließen seine Artikel diesen Monat von einem geistig behinderten Kaiserschnurrbart-Tamarin-Affen tippen, dann setzten wir überall den Namen „Jürgen Krauß" drunter. Damit sich der Mitarbeiter vor der ganzen Welt schämen muss, Sie verstehen? Zugegeben: Dass letztlich kaum ein Unterschied besteht, wie Sie ja mit dem nun vorliegenden Heft selbst feststellen können, damit haben wir auch nicht gerechnet. Aber das dürfte Krauß ja wohl *noch* peinlicher sein, hrhrhr.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Wolfgang Fischer	Fummelte auf den Seiten 16 und 17 die „Darauf wartest du"-Hitliste zusammen und vermerkte bei *Grand Theft Auto 4*, dass das Spiel von Blizzard entwickelt werde, was natürlich kompletter Schmonz ist. Richtig wäre Rockstar Games. Außerdem änderte er nach der Abstimmung während unserer Wertungskonferenz auf Seite 94 den Vorschlag von Hauptester Alexander Wenzel korrekterweise von 82% auf 77% Prozent, verpennte dabei aber schusseligerweise die Abwertung von *Impossible Creatures* auf 73% in der Vergleichsleiste links, sodass diese keinen Sinn ergibt. Im Vergleichskasten beim *Drakensang*-Artikel auf Seite 90 führte die Oberpfälzer Mozartkugel den umfangreichen Editor von *Neverwinter Nights 2* dann noch als Negativpunkt auf. Zwecks Buße muss Fischer zum nächsten Ironman-Triathlon nach Hawaii. Damit er sich richtig die Lunge aus dem Hals kotzt, binden wir ihm ein halbes Schwein an einem Stock vor die Nase. Wahrscheinlich gewinnt er dann sogar.	Joel Walder, David Klahn, Johannes Brandt, Jürgen Wittmann, Dieter Rückoldt
Roland Austinat	Faselte in der Vorschau zu *Der Herr der Ringe: Conquest* auf Seite 56 beim Bild oben was von Saurons Armee, die zum Sturm auf Helms Klamm mobil mache. Dummerweise ist aber Minas Tirith zu sehen, das von Saurons Trollen und Mordor-Orks attackiert wird. Das zog eine harte Strafe nach sich: Austinat musste eine *Herr der Ringe*-Convention besuchen – also ein Fan-Treffen für Verrückte, die zum Beispiel die Tolkien-Bücher auswendig aufsagen können, fließend Elbisch sprechen oder sich die Arschhaare epilieren, um sie sich auf die zu Füße kleben. Wegen des T-Shirts mit dem Aufdruck „Frodo is gay" kam der Kollege allerdings nicht sooo gut an. Die Ärzte brauchten sechs Stunden, die 40 Zentimeter große Ent-Actionfigur zu entfernen, die einige Radaubrüder ihm dorthin gesteckt hatten, wo die Sonne nie hinscheint.	Tom Freund, Jens Budde
Harald Fränkel	Stellte auf Seite 146 das von einem Leser nachgekochte „PC ACTION kocht"-Gericht Tortilla Tycoon im Bild vor und schrieb, dass es von Timo Sterzig sei. Allerdings heißt der junge Mann Sterzik und Namensverstümmlung wird bei uns hart bestraft! Wir schenkten Fränkel eine Nacht mit Christina Agilera. Erst freute er sich. Als er aber tags darauf (durch die Feuerwehr von den Handschellen befreit) völlig fertig zurückkehrte, war ihm klar, dass sich die von ihm erhoffte Christina Aguilera anders schreibt. Mit einem „u" im Nachnamen nämlich. Christina Agilera aus Baunatal-Knallhütte hingegen ist Fleischereifachverkäuferin mit dem Spezialgebiet „grobe Leberwurst" und sieht auch so aus.	Timo Sterzik
Michael Grill	Meinte, auf dem unteren Bild der Seite 11, „den schönen blauen Planeten Erde" entdeckt zu haben, was so was von null stimmt, dass sich der Chef-Entwickler von *X 3: Terran Conflict* bei uns meldete und blutige Vergeltung forderte. Ferner fragte sich Grill auf Seite 94 beim Test zu *Spore Labor*, wie Will Wright seine Erfolge erziele und schrieb dann: „Erst *Die Sims*, dann *Sim City* und jetzt das." Blöd ist nur, dass *Sim City* weit vor *Die Sims* erschien. Was für ein Zeitparadoxon – das mussten wir geraderücken! Also reisten wir mit unserer Zeitmaschine 27 Jahre in die Vergangenheit. In Tulln/Österreich fanden wir, was wir suchten: ein armes Liebespärchen. Geld für Abtreibung geschenkt, alles paletti.	Bernd Lehahn, Aik Lorenzen
Alexander Wenzel	Unser Praktikant tippte in geistiger Umnachtung auf Seite 99 beim Test des Online-Rollenspiels *Rappelz: Revolution* versehentlich eine zweite Wertung in den Artikel (71%), und zwar da, wo normalerweise der Einzelspielerwert steht. Warum auch immer. Korrekt sind jedenfalls die groß abgedruckten 67%. Zur Strafe änderten wir Wenzels Arbeitsvertrag. Und zwar erhöhten wir die Bezahlung: Er muss jetzt monatlich 3.800 Euro abdrücken, damit er weiter niedere Praktikanten-Dienste bei uns verrichten darf.	Patrick Kirst
Ralph Wollner	Wollte den Lesern auf Seite 106 bei der Vorstellung der Sonic-Sydicates-CD *Love and other Disasters* unterjubeln, dass die Band 2007 ihr Debüt-Album veröffentlicht habe. *Eden Fire* kam aber bereits 2005 auf den Markt. Wegen dieses Fauxpas zwangen wir Wollner, sich ein anderes Erstlingswerk unserer Wahl reinzuziehen, und zwar *The 1st Album*. Glauben Sie uns, Modern Talking mit knapp 130 Dezibel ist nicht lustig! Wir bedanken uns bei dieser Gelegenheit bei Manowar, die uns ihre Soundanlage geliehen haben.	Martin Garbe



In Ausgabe 8/2008 der PC ACTION las ich auf S. 133 gleich im ersten Satz, dass es euch möglich ist, flüssig zu spielen und das auch noch für 30, 50 oder 90 Euro. Jetzt würde ich allzu gerne erfahren, wie ihr das schafft, in flüssiger Form am PC zu sitzen und dabei auch noch zu spielen? Mir ist dies bisher leider nur in fester Form gelungen. [...]

JÜRGEN PRESSLER, PER E-MAIL

Du bist halt ein lausiger Amateur.

SCHLÜSSELFRAGE

Liebe PC ACTION-Redaktion, ich habe leider meinen Spellforce-Key verloren. Ich bräuchte ihn dringend. [...] Ich bräuchte also diesen Key. Wäre sehr dankbar, wenn ihr ihn mir zuschicken könntet. PS: Key = Seriennummer.

ALBERT MUSTAFIC, PER E-MAIL

Puh, Glück gehabt, dass du uns erklärt hast, was du mit Key meinst – wir hätten dir beinahe 'nen Autoschlüssel geschickt.

IM FALSCHEN FILM?

Ich wollt ma' was zu euren Filmen sagen: Ich find's eigentlich voll lustig, weil ich mir solch einen Scheiß nie im Leben kaufen würde. Zum Beispiel Mucha Sangre hab ich mir gestern mit 'nem Freund reingezogen, der war nich' schlecht, hab mich sehr gefreut, dass ihr so einen kranken Scheiß auf eure DVD packt, genau nach meinem Geschmack. Aber über etwas muss ich mich doch beschweren, ach ja, die Lieder, die ihr reinpackt, sind fast alle derbste Scheiße, z.B. der Cleaner oder auf einem anderen Stern, aber More than a Man fand ich gut, also danke für euer Heft. Ich seh aus wie ein Ossi, benehm mich auch so, aber ich bin ein Wessi.

AXEL KOHNE, PER E-MAIL

Es gibt also auch Wessis, die ständig alles kostenlos wollen, dauernd meckern und hässlich wie Spreewaldgurken sind. Du nimmst uns jegliche Illusion.

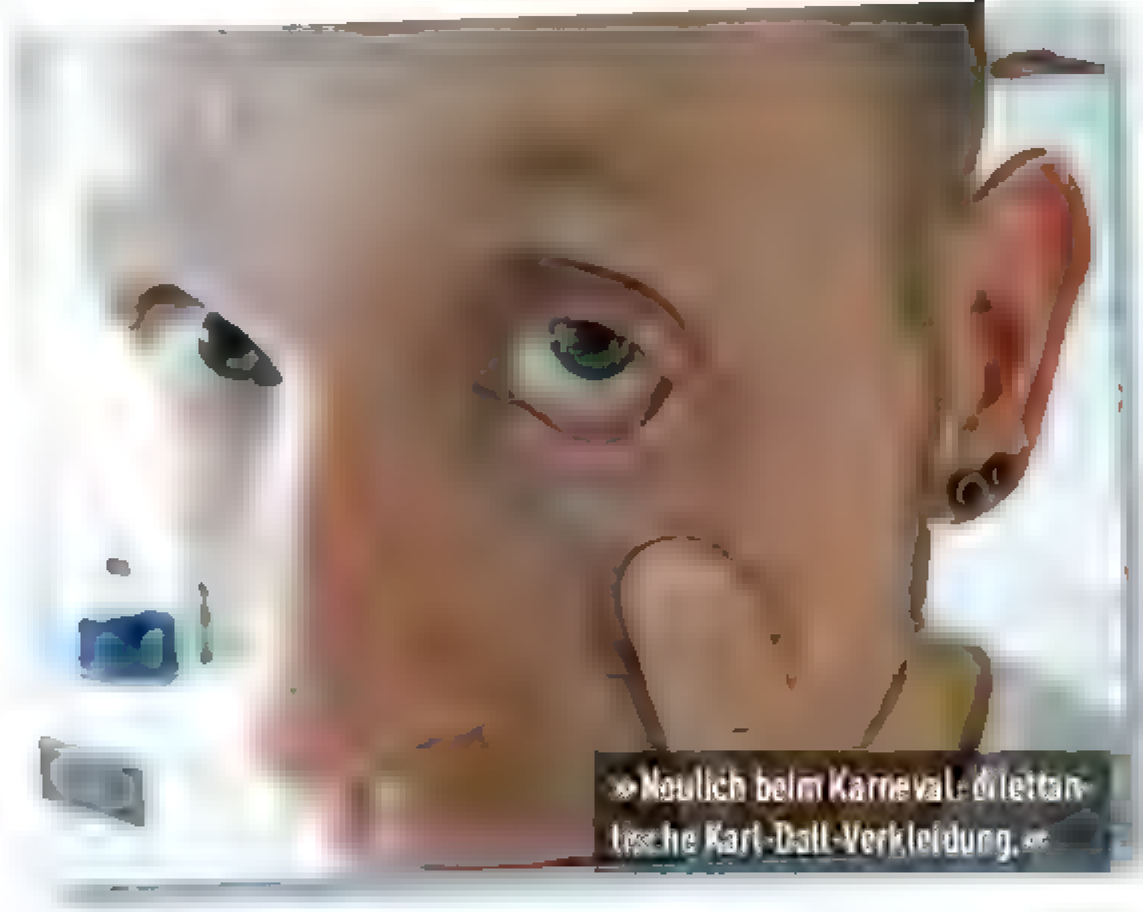
RAM-STEIN

Ich hab mir 'nen neuen PC gekauft! Mit einer Geforce 9800 GX2 (2 x 512 MB), also mit 1024 MB Speicher. Trotzdem zeigt mein PC nur 512 an, wenn ich nach der Grafikkarte schaue! [...] Auch beim RAM-Speicher bin ich mir unsicher! Es hieß, mein PC hätte 4 GB RAM und das steht auch auf der Kaufliste, aber es werden nur 2,5 GB angezeigt! Hat man mich beschissen? [...]

JOHANNES BRANDT, PER E-MAIL

Dein Faible für Kaviar-Partys gehört ganz klar in die Rubrik „Das wollen wir gar nicht genauer wissen".

ADLERAUGE


»Neulich beim Karneval: dilettantische Karl-Dall-Verkleidung.«

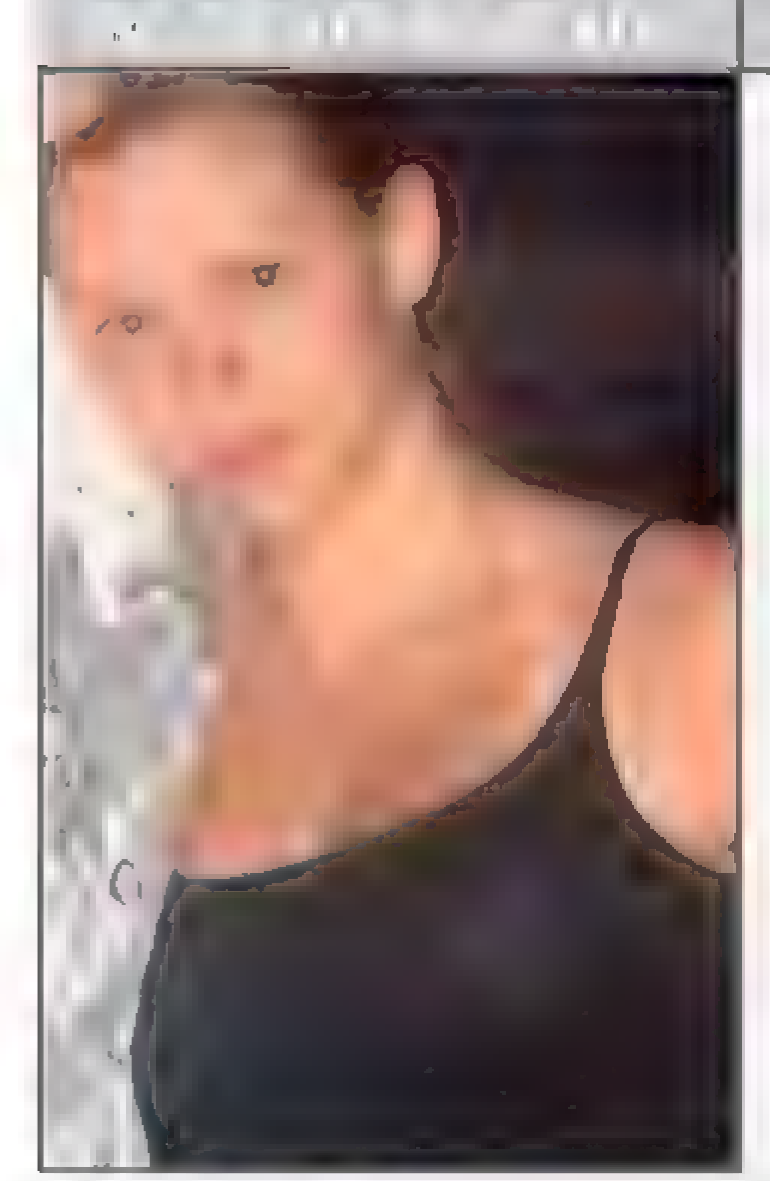
Liebes PCA-Team, für eure ordinären Witze hatte ich ja noch Verständnis, aber als ich in der aktuellen Zeitschrift blätterte und mir auf Seite 45 den Artikel „Das hat ein Nachspiel" durchlas, entdeckte ich etwas sehr Schockierendes. [...] Ich entdeckte dort nämlich folgendes: Beim Absatz über Crysis Warhead sieht man in dem Bild in der Ecke unten links das Logo (ich will es am liebsten nicht schreiben, aber sonst könnte ich euch ja nicht darauf aufmerksam machen) der PC Games. Okay, nun ist es raus. Aus diesem Grunde bitte ich euch um eine schriftliche Entschuldigung in der nächsten Ausgabe.

JAN HOMANN, PER E-MAIL

Menno, jetzt machen wir mal mutterteresahaft, pfadfindermäßig und sanktmartinedel ein bisschen Werbung für unser kleines Schwester-Magazin mit Geringauflage und dann passt es wieder nicht.

DOMINA LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Antonia
BERUF: Schulerin
ALTER: 16 Jahre
NICK: Toni, Killertoni
E-MAIL: sidibaby@web.de
LIEBLINGSGENRE: Eigentlich Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft*, *Guild Wars* und bald auch *Warhammer* :P Wobei ich auch Ego-Shooter klasse finde, wie *Counter-Strike* und *Battlefield*. Aber ehrlich gesagt spiele ich auch gerne Simulationen wie *Mullabfuhr Simulator* ... ne, kleiner Spaß ^^ *Die Sims 2* spiele ich auch ganz gerne. Ja, und noch vieles mehr xD Eigentlich mag ich alles. :D
LIEBLINGSSPIELE: Keine Ahnung, im Moment keins.
SEIT WANN ICH SPIELE: Ach du scheiße ... ich habe keine Ahnung. Ungefahr seit drei Jahren, denke ich. Aber vor fast zwei Jahren hat es erst richtig angefangen mit *World of Warcraft*, das ich aber nicht mehr spiele.
STATEMENT: Ich freu mich schon >MEGA< auf *Warhammer Online* und gruße alle, die mich kennen und die das lesen.

ANM. D. RED.: „[...] alle, die mich kennen und die das lesen *oder denen das gerade vorgelesen wird*", sollte es besser heißen, verehrte Antonia. Wir sind hier nämlich bei PC ACTION und ein Teil unserer Kundschaft ist, weil sich ihr Bildungsniveau auf Höhe einer heruntergefallenen Limbo-Stange befindet, auf Betreuer und Zivis angewiesen. Na ja, meist schauen unsere Kaufer naturlich nur die vielen tollen bunten Bilder an.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.

Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafur bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj de)

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at)

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fuffigen Hinweis auf der Ruckseite der DVD-Papphulle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir konnen keine Ferndiagnosen stellen Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



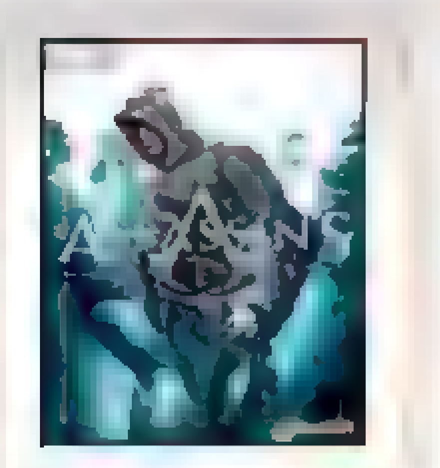
*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

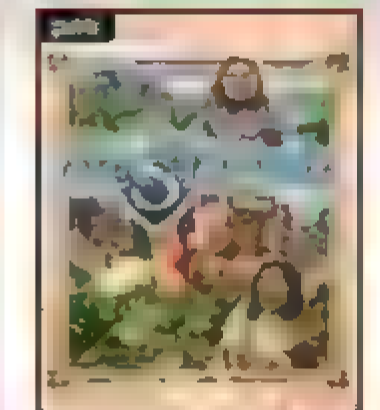
TOP SPARABO JAVA-GAMES

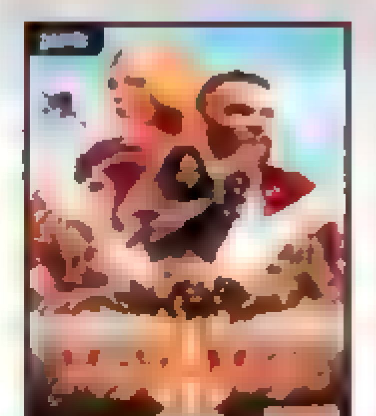


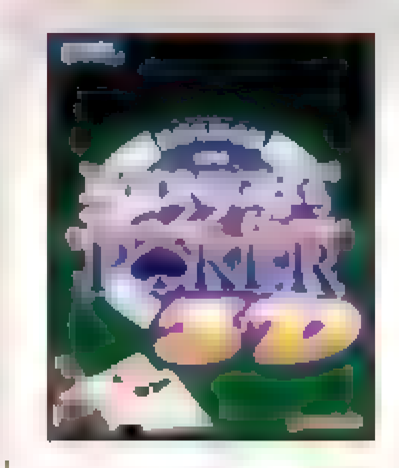



GAME-CODE: 115

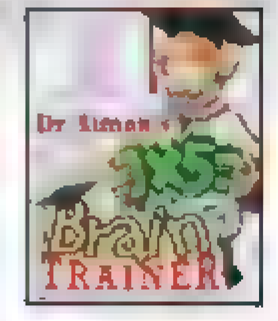

GAME-CODE: 142

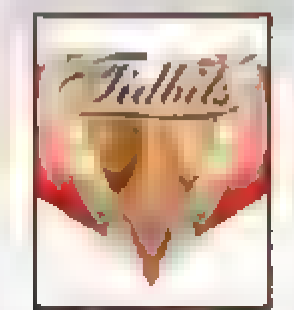

GAME-CODE: 141


GAME-CODE: 078

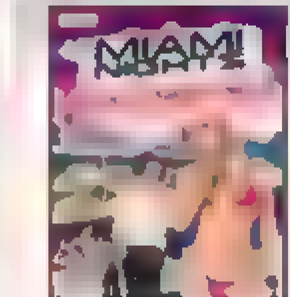

GAME-CODE: 068

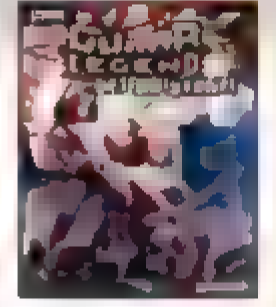

GAME-CODE: 058

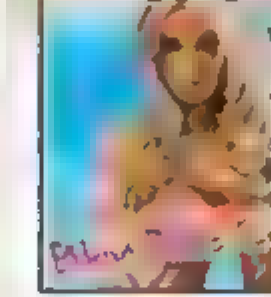

GAME-CODE: 019

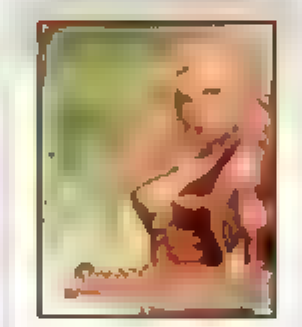

GAME-CODE: 080


GAME-CODE: 021

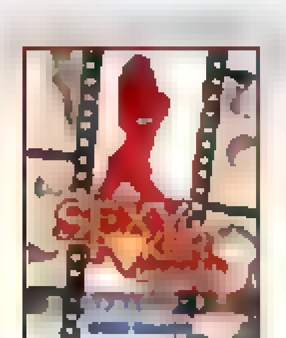

GAME-CODE: 051

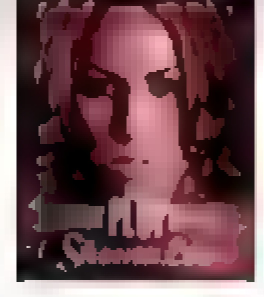

GAME-CODE: 024


GAME-CODE: 009

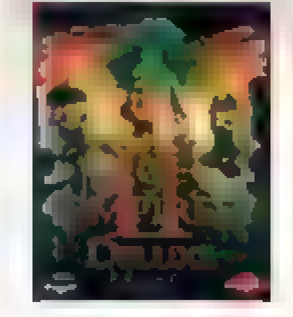

GAME-CODE: 056


GAME-CODE: 060


GAME-CODE: 032


GAME-CODE: 077


GAME-CODE: 008

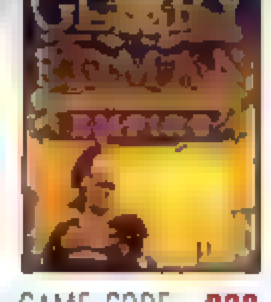

GAME-CODE: 002

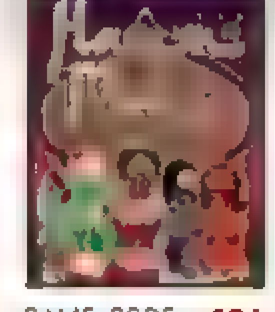

GAME-CODE: 013

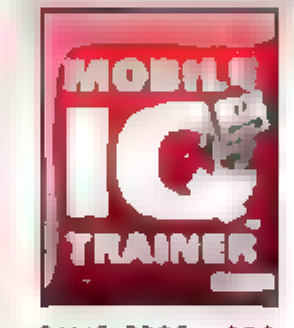

GAME-CODE: 114


GAME-CODE: 037

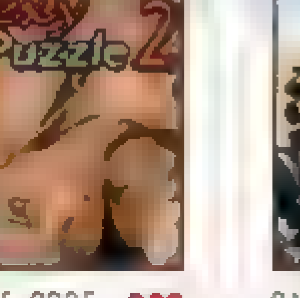

GAME-CODE: 036


GAME-CODE: 022


GAME-CODE: 126


GAME-CODE: 131

Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!



GAME-CODE: 082


GAME-CODE: 074


GAME-CODE: 066

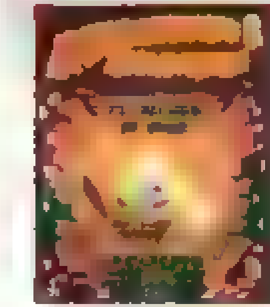

GAME-CODE: 079


GAME-CODE: 003


GAME-CODE: 029


GAME-CODE: 045


GAME-CODE: 135


GAME-CODE: 063

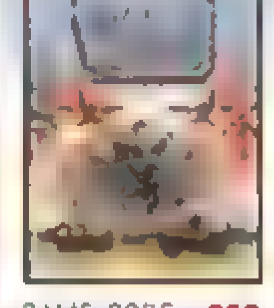

GAME-CODE: 025



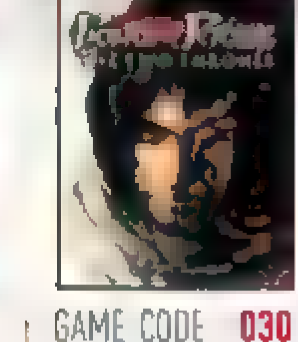
GAME-CODE: 118


GAME-CODE: 054


GAME-CODE: 007


GAME-CODE: 039


GAME-CODE: 055

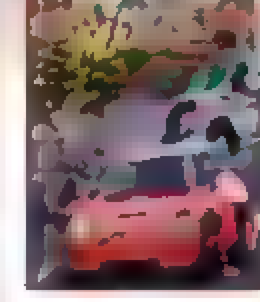

GAME-CODE: 030

GAME-CODE: 042

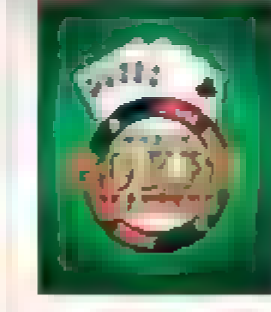

GAME-CODE: 059

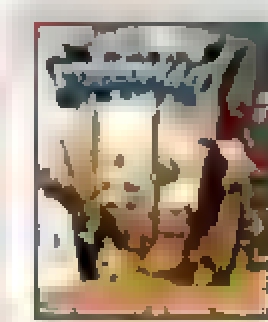


GAME-CODE: 033


GAME-CODE: 132


GAME-CODE: 064

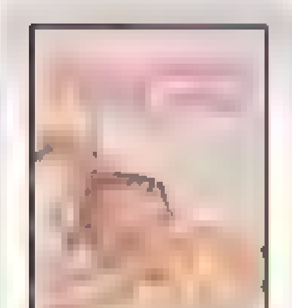

GAME-CODE: 011


GAME-CODE: 075


GAME-CODE: 047

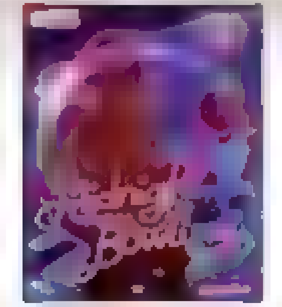

GAME-CODE: 038

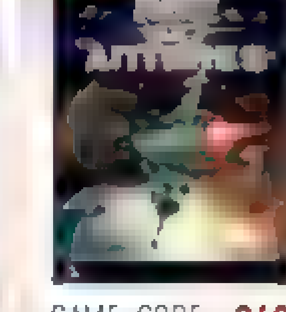
GAME-CODE: 088


GAME-CODE: 081

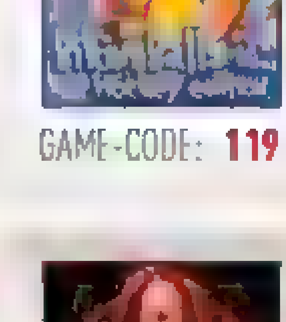

GAME-CODE: 133

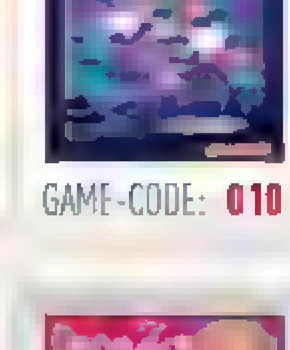

GAME-CODE: 017


GAME-CODE: 028


GAME-CODE: 043


GAME-CODE: 018


GAME-CODE: 119


GAME-CODE: 010

GAME-CODE: 044

GAME-CODE: 067

GAME-CODE: 140

GAME-CODE: 052

GAME-CODE: 034

GAME-CODE: 053

GAME-CODE: 083

GAME-CODE: 040

GAME-CODE: 016

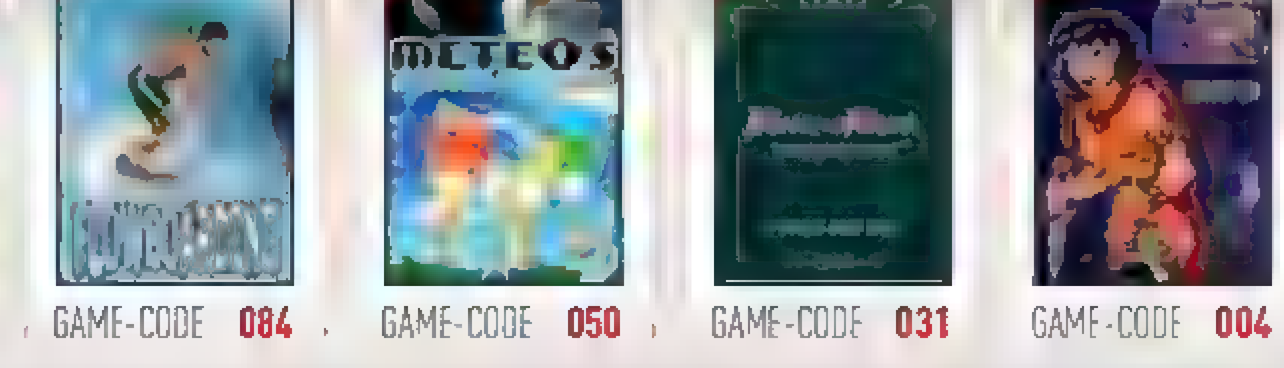
GAME-CODE: 076



GAME-CODE: 062


GAME-CODE: 015


GAME-CODE: 070


GAME-CODE: 084


GAME-CODE: 050


GAME-CODE: 031


GAME-CODE: 004

GAME-CODE: 085

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios' Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten. Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet. © 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.

BLICKPUNKT

Gerade in Mehrspieler-Spielen versteht ein Anfänger zu Beginn nur Bahnhof. Nachschlagewerke bringen einen da nicht weiter.



>>Schwerer Job: Buchhalterin.<<

SPIELE-FACHBEGRIFFE

Der große ABC-Angriff

Spieleinsteiger haben es schwer, denn Begriffe wie „Afk", „Draw" oder „Kill-Ratio" gehören heute zum normalen virtuellen Vokabular.

Gehören Sie auch zu den Menschen, die sich beim Wort Glitch ein freches Grinsen nicht verkneifen können? Ein Whiner schmeckt Ihnen nur mit ordentlich Senf? Und Ihren Loot darf nur Ihre Freundin sehen? Sollten Sie jetzt unbewusst nicken, gestehen Sie sich besser ein, dass das Fachchinesisch der Online-Szene Ihnen bereits über den Kopf gewachsen ist. Dank unserer 70 ausgewählten Begriffe können Sie künftig nicht nur mitreden: Sie wirken auch auf Frauen attraktiver, verdienen mehr Geld und werden ein besserer Mensch.

A

AFK

Bedeutung: „Away from keyboard" („Nicht an der Tastatur"). Beliebtes Tastenkürzel, wenn mal wieder das reale Leben nervt. Es verlangt dann meist, dass Mann sich auch mal im Haushalt nützlich macht.

AIMING

Bezeichnet die Zielsicherheit eines Spielers in einem Shooter. Menschen mit gutem Aiming sind oft Ruler, werden aber als Lucker geflamt und sind im RL Naps (siehe Ruler, Lucker, Flaming, RL und Noob).

ALLY

Ob Shooter, Rollenspiel oder Strategie: Ally ist die Abkürzung für einen Verbündeten.

B

BASE

Die Base ist – vor allem bei Mehrspieler-Titeln – die Hauptbasis eines Teams. Chemie-Streber meinen dagegen, die Base sei das Gegenstück zur Säure.

BFG

Seit einem frühen, indizierten Titel taucht die „große, kopulierende Kanone" immer wieder in Spielen der Entwicklerschmiede id Software auf.

BÄM!

Der Publikums-Spiele-Preis des Computec-Verlags. Ab 6. November entscheiden die wichtigsten Menschen dieses Planeten über die besten Spiele des Universums – Sie, unsere Leser!

C

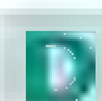
CAREBEAR

Ein Carebear (Glücksbärchi) ist im Spieler-Jargon ein freundlicher Mitspieler, der Anfängern mit Rat zur Seite steht und sich selbst zurückhält. Verwirrend: Auch Spieler, die lieber gegen den Computer als gegen Menschen antreten, werden als Carebear bezeichnet.

CLIPPING

In der Realität ist oft das organisierte Verbrechen daran beteiligt, wenn Körperteile in Wänden verschwinden. Ragt in einem Computerspiel der Arm eines erledigten Gegners durch eine Wand oder verschwinden Gegenstände im Nichts, sind oft sogenannte Clipping-Fehler dafür verantwortlich.

CREEPEN
In Echtzeitstrategiespielen wird so das gezielte Trainieren des eigenen Charakters durch Besiegen neutraler Einheiten genannt. Der Name rührt von sogenannten Creeps (Kriecher), computergesteuerten Gegnern aus *Warcraft 3* her.



DEFFEN
Kommt von Defense, was übersetzt Verteidigung heißt. Ist in vielen Genres gebräuchlich. In Shootern und Rollenspielen rufen Sie damit zur Verteidigung bestimmter Plätze oder Objekte, in Strategiespielen ist der Ausbau eigener Verteidigungsanlagen gemeint.

DRAW
Unser Deutsch-Englisch-Übersetzungsbuch verrät uns auf Seite 158, dass „draw" „unentschieden" heißt. Verrückt! Wir nehmen daher an, dass man von einem Unentschieden spricht, wenn von einem Draw die Rede ist.

DUCKJUMP
In Shootern gibt es oft die Möglichkeit, in geduckter Haltung zu springen und so höhere Ebenen zu erreichen.

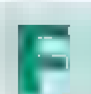


ECONOMY ROUND
Mehrspieler-Spiele, in denen man sich Geld für bessere Ausrüstung erkämpft, beginnen oft mit einer „wirtschaftlichen Runde", in der Geld gespart wird.

ENDBOSS
Fast immer gilt es am Ende eines Einzelspielerspiels, einen Endboss zu plätten. Woher soll der Spieler denn auch sonst wissen, dass er die dicksten Eier in der Nachbarschaft hat?

EASTER EGG
Entwickler verstecken oft witzige, kleine Extras in ihren Titeln („Ostereier"). Das reicht von lustigen Texturen bis zu kompletten Geheimlevels.


Strategiespieler mit gutem Makromanagement setzen auf massenweise Einheiten.



FLAME
Ein guter Flame ist eine haltlose Beleidigung, die den Angeschriebenen im besten Fall vor Wut platzen oder ihn in einen Weinkrampf versinken lässt.

FPS
Entweder ist hiermit das Ego-Shooter-Genre gemeint (First-Person-Shooter) oder aber die Zahl der dargestellten Bilder pro Sekunde (Frames Per Second) in einem Spiel.

FRAG
Frag = Kill. Wenn Sie also in einem Spiel die Aufforderung „Frag doch mal!" bekommen, sollten Sie Ihre Gegner abschießen und nicht mit „Was soll ich fragen?" antworten. Dann werden Sie nämlich geflamt.



GHOST-MODUS
Wenn Wände für Sie kein Hindernis darstellen, heißen Sie entweder Schwarzenegger oder Sie schummeln mit dem Ghost-Modus, auch No-Clipping-Modus genannt.

GLITCH
Können Sie in einem Spiel ein Haus betreten, das eigentlich verschlossen sein sollte, oder laufen Sie direkt durch einen Berg hindurch und umgehen so das halbe Spiel, haben Sie wohl einen Glitch gefunden – einen Spielfehler, der manchmal Vorteile mit sich bringt.

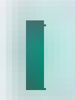
GRIEFER
In der Realität arbeiten sie bei der Telekom, faulenzen in Ämtern oder heißen mit Nachnamen Beckstein. In Online-Rollenspielen sind Griefer Mitspieler, die Ihnen das Leben schwer machen.



HDR-RENDERING
HDRR steht für High-Dynamic-Range-Rendering. Das ermöglicht realitätsnahe Überblendungseffekte in Computerspielen und eine breitere Farbpalette.

HITBOX
Werden Sie etwa in einem Ego-Shooter von einer Kugel getroffen, dienen Hitboxen oft zur nötigen Kollisionsberechnung mit Ihrer Spielfigur (wo diese getroffen wurde also). Dabei liegen mehrere unsichtbare Hitboxen über verschiedenen Körperpartien.

HUD
Status-Anzeigen in Spielen, etwa Lebensenergie, Radar oder Munition, sind unter dem Gesamtbegriff Head-up-Display zusammengefasst.



IMBA
Ist in fast jedem Genre vertreten, bezeichnet Imba doch alles, was unausgewogen (imbalanced) ist und so dem Spielspaß schadet.

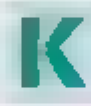
INSTAGIB
Eine Ego-Shooter-Mehrspieler-Variante. „Instant Giblets" bedeutet „augenblickliche Eingeweide" und beschreibt sehr gut den Modus mit unendlicher Munition, einer Waffe für jeden Spieler und einem einzigen Treffer bis zum Tod.

ITEM
Spielrelevante Gegenstände werden in Spielen als Items (Objekte) bezeichnet.



JOIN
Join = beitreten. Wir schließen daraus, dass, wenn Sie „joinen", einer Mehrspieler-Partie beitreten.

JUMP & RUN
Spiele, in denen das Hauptaugenmerk auf Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen liegt. Auf dem PC mittlerweile nur noch selten vertreten.



KIDDY
Unerfahrene, junge Spieler nennt man allgemein Kiddys. Ebenso Spieler, die mit Beleidigungen ums sich werfen und in ihrer Entwicklung zurückgeblieben sind.

KILL-RATIO
Die Kill-Ratio ist der Quotient aus erzielten Tötungen und den eigenen Toden. Bei einem Verhältnis von 30:10 entspräche Ihre Kill-Ratio also 3.

KNIFEN
Viele machen es aus Vergnügen, die meisten aber nur virtuell. Knifen ist der megamoderne Ausdruck für ein Messer-Duell (meist in *Counter-Strike*).


Speziell im Mehrspielertitel *Counter Strike* ist das Knifen – der Kampf mit Messern – eine beliebte Mehrspieler-Variante.

L

LAMER
Sterben Sie 1.000 innerliche Tode, weil ein Spieler Sie nervt, haben Sie es mit einem Lamer zu tun (Trantüten).

LOOTEN
Gegner in Rollenspielen lassen beim Ableben oft nützliche Gegenstände fallen. Sammelt man diese ein, lootet man die virtuelle Leiche (loot = Beute).

LUCKER
Jemand gewinnt gegen Sie und es ist klar, dass dies nicht allein durch bloßes Können zustande kam? Klarer Fall: Ihr Gegenüber hat nur Glück und ist ein blöder Lucker.



MAPHACK
Schummelnde Strategiespieler benutzen diese Mogelprogramme, um verdeckte Teile der Karte sichtbar zu machen.

MIKROMANAGEMENT
Versteht es ein Strategie-Spieler, mit wenig Einheiten und deren speziellen Fähigkeiten das Spiel zu gewinnen, hat er ein gutes Mikromanagement. Das Gegenteil davon ist das Makromanagement.

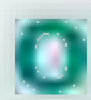
MOD
Eine Abkürzung für Modifikation. Private Spieler oder Hobby-Programmierer basteln Zusatzinhalte zu Spielen und stellen diese oft kostenfrei zur Verfügung. Mod kürzt zudem auch Moderator ab.



NADE
Das englische – und damit viel lässigere – Wort für Granate. Ein Nade-Spammer ist somit eine Person, die Gebrauch von vielen Granaten macht. Landet er damit noch viele Treffer, sind seine Nade-Skills hoch.

NINJA LOOTER
Ein Weh-oh-Weh-Begriff: Die Gruppe bekämpft einen Gegner, der Ninja Looter schnappt sich den gesamten Loot und verdünnisiert sich so schnell wie ein Ninja. (siehe Loot)

NOOB
In Mehrspieler-Titeln werden unprofessionelle Spieler oft als Noobs bezeichnet. Wir legen Ihnen auch die Synonyme Nap, Newbie und Boon ans Herz.



OPENGL
OpenGL wird zur Erzeugung von 3D-Grafiken genutzt und bedeutet Open Graphics Library. Vor nicht allzu langer Zeit war es für Entwickler die Alternative zu DirectX.

OVERKILL
Fügt man einem Gegner vor seinem Tod mehr Schaden zu als nötig, spricht man von einem Overkill – und man muss nicht mal Klitschko heißen.

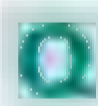
OWN
Ein anderes Wort für: „Ich hab bei (...) (an dieser Stelle den Namen des betreffenden Spiels eintragen) alle an die Wand gespielt! Mein Gott, ich glaub, mir sprießt ein Schamhaar!"



PARALLAX MAPPING
Durch diese Technik erwecken flache Oberflächentexturen den Anschein, dass sie räumliche Tiefe besitzen.

PUNKBUSTER
Ein Programm, das sich in Mehrspielertiteln etabliert hat und dazu dient, Schummler auszusperren.

PWNED
Ausgebaute Version von Own. Wer seinen Gegner nicht nur owned, sondern pwned, kann Gerüchten zufolge übers Wasser laufen, Glas zerkauen und freihändig zum Orgasmus kommen – allein!



QUEST
Kleine Nebenaufgaben in Rollenspielen werden nicht „kleine Nebenaufgaben in Rollenspielen" genannt, sondern „Quests".

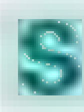
QUICKSAVE/-LOAD
Feste Speicherpunkte sind oft unfair und ständiges Herumgefuchtel im Menü kostet Nerven. Ein Programmier-Genie kam irgendwann auf die Idee, Speichern und Laden per Tastendruck zu ermöglichen.



RL
Allen Vorurteilen zum Trotz spielt das reale Leben für viele Spieler eine große Rolle. Damit man auch anständig im Netz darüber reden kann, musste die Abkürzung RL her.

RULER
Ein Ruler dominiert die Mehrspieler-Partie. Je nach Können ist er entweder ein Skiller (PC ACTION-Redakteur) oder ein Lucker (PC-Games-Redakteur).

RUSH
Überrennt man zu Beginn einer Mehrspieler-Runde das gegnerische Team, spricht man von einem Rush. In Online-Rollenspielen wird so auch das Aufpäppeln des eigenen Charakters durch einen erfahreneren Spieler genannt.



SKILLER
Zeigen Mitspieler ein enormes Talent, erledigen sie mit zwei Kugeln drei Gegner oder tragen sie ein PCA im Namen, können Sie sich sicher sein, einem Skiller begegnet zu sein.

SPLASH DAMAGE
Erklärung am Beispiel: Schießen Sie eine Rakete neben Ihren Gegner, erleidet dieser einen Umgebungsschaden – Splash Damage. Nebenher heißt so auch der Entwickler von *Enemy Territory: Quake Wars*.



Große Gegner bedeuten fette Beute. Ärgerlich, wenn sich ein Ninja Looter alles schnappt.

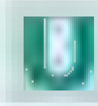
STRAFEJUMP
Springen Sie in einem Shooter mit gleichzeitiger Seitwärtsbewegung, führen Sie einen Strafejump aus.



TEAMKILL
Folgendes gehört sich in Mehrspieler-Runden nicht: Cheats, Flames und Abschüsse eigener Teammitglieder. Das zuletzt Genannte wird Teamkill genannt und in einigen Ländern mit Sterilisierung bestraft.

TECHTREE
Der „Technologie"-Baum ist ein Spielelement aus der Strategie-Ecke. Je mehr Sie bauen und erforschen, desto mehr neue Technik steht Ihnen zur Verfügung.

TOWERN
Sie towern Ihren Gegner in einem Strategiespiel, wenn Sie die Basis Ihres Gegners mit Türmen (Towern) belagern.



UNGESCHNITTEN (UNCUT)
Wegen der dauernden Diskussion um brutale Inhalte in Spielen kommen viele Produkte geschnitten in deutsche Regale. Ungeschnittene Fassungen sind beinahe eine Rarität.

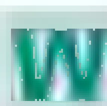
UNIT
Units sind einzelne Einheiten in Strategiespielen. Verrückt!

UPGRADE
Oft rüsten Sie in Spielen Gegenstände auf: Waffen, Fahrzeuge oder Panzerung. Ein Spiel selbst upgraden Sie mit einem Patch – einer meist durch den Entwickler nachgereichten Nachbesserung.



VEKTORGRAFIK
Zu frühen 2D-Zeiten lieferte Vektorgrafik gute optische Ergebnisse und ermöglichte Spiele wie etwa *Asteroids* und *Maze War*.

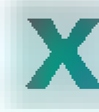
VOTES
Bei Abstimmungen (Votes) entscheiden die Mitspieler über Dinge wie etwa einen Kartenwechsel oder die Verbannung eines Mitspielers (Vote-Kick).



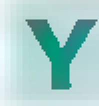
WALLHACK
Ein Cheat, der es dem Spieler erlaubt, durch Wände zu sehen.

WHINER
Bedeutet übersetzt „Jammerlappen" oder „Heulsuse" – bezeichnet also einen nörgelnden Spieler.

WOOT
„WOOT!" ist das „Juhhu!" des 21. Jahrhunderts.



XP
Erfahrungspunkte werden oft mit XP abgekürzt. Außerdem ist dies das Kürzel eines verbreiteten Betriebssystems.



YETI
Fachbegriffe mit Y sind rar. Deswegen vermitteln wir jetzt Wissen: Reinhold Messner vermutet hinter dem Yeti den tibetischen Braunbären. Interessant!



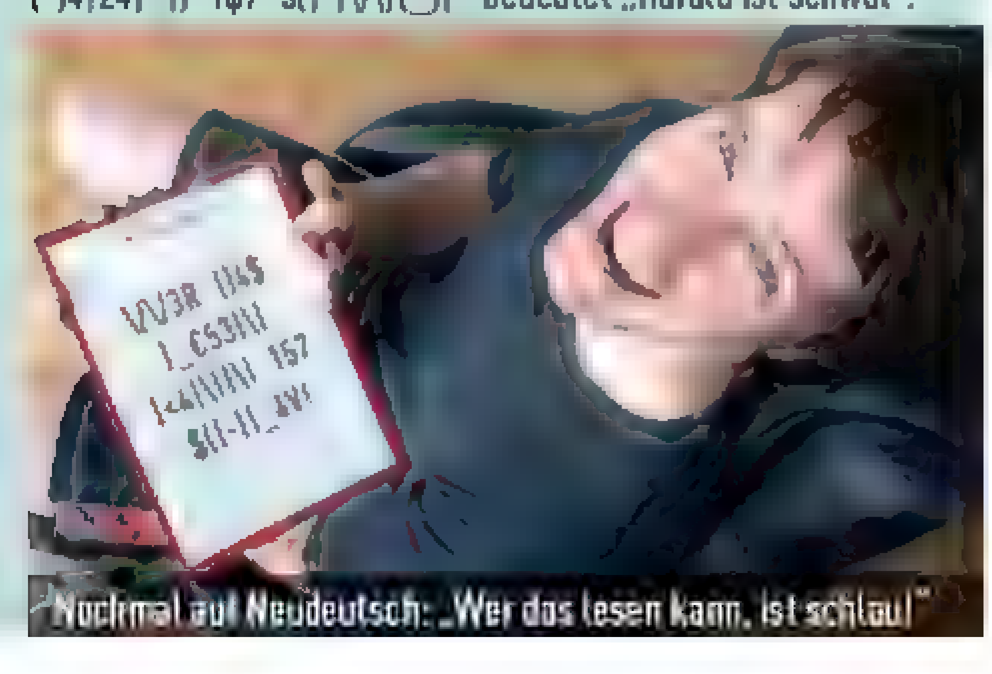
Z-BUFFERING
Grafikkarten ermitteln mit diesem Verfahren, welche Flächen eines dreidimensionalen Körpers nicht sichtbar, also verdeckt sind.

Alexander Wenzel

Prahlen mit Zahlen

Computer sind uns noch nicht überlegen. Lernen Sie Leetspeak und retten Sie die Menschheit!

Es begann als Code. Um zu verhindern, dass fremde Computer den E-Mail-Inhalt erkennen, tauschte man Buchstaben gegen Zahlen aus – der Anfang der heutigen Leetspeak. In der Spielerkultur ist diese zwar fester Bestandteil, aber nicht unumstritten: 1337-5P34K-Nutzer (Leetspeek-Nutzer) haben den Ruf, ein unreifes Verhalten an den Tag zu legen. Im apokalyptischen Krieg gegen die Maschinen ist das hoffentlich Schnee von gestern. Kleines Beispiel zum Verständnis: (-)4|24| |) 1$7 5(|-|\/\/(_)| bedeutet „Harald ist schwul".



Nochmal auf Neudeutsch: „Wer das lesen kann, ist schlau!"

VORSCHAU

Während Faith kopfüber nach hinten springt, feuert sie auf einen Wachmann.

>>Der Konkurrenzkampf bei Fensterputzern nimmt groteske Formen an.<<

>>Schon die alten Chinesen wussten: Hütet euch vor der Gezeichneten!<<

Faiths Geschichte wird im Comic-Stil erzählt.

Eine coole Illustration der Hauptdarstellerin von *Mirror's Edge*.

MIRROR'S EDGE

Ganz schön sprunghaft

Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht? Dieser Leitsatz scheint für alle Frauen dieser Welt zu gelten. Auch in *Mirror's Edge*.

Denn Faith, Heldin des Spiels, nimmt nicht einfach die U-Bahn, sondern hüpft wie verrückt durch die Gegend. Allerdings hat sie dafür auch einen Grund: In Faiths Welt wird alles und jeder überwacht. Um dennoch sensible Nachrichten zu transportieren, nutzt man sogenannte Runner, die ungesehen über die Dächer der Stadt huschen. Und Faith ist eine davon. Als wäre das nicht gefährlich genug, wird sie obendrein Opfer einer Verschwörung, die es aufzuklären gilt. Also streifen Sie die Turnschuhe über und machen sich in der Ego-Perspektive auf den Sprung.

BILDERBUCHGESCHICHTE

Die Geschichte des Spiels, die aus der Feder von Rhianna Pratchett stammt, Tochter des bekannten Autors Terry Pratchett, wird im 2D-Stil erzählt. Und der sieht verdammt cool aus, wie der frisch veröffentlichte Vorschaufilm zeigt. Außerdem soll es einen Comic zum Spiel geben, der höchstwahrscheinlich in derselben Optik wie die Filmsequenzen daherkommt und ebenfalls Fräulein Pratchetts Hirn entspringt. Das Teil soll in Kürze auf der Comic-Con in San Diego vorgestellt werden – wir sind gespannt wie die Fresse von Brigitte Nielsen. Ach ja, ab 11. November geht die Turnerei der *Battlefield*-Entwickler Dice los. Michael Grill

Info: www.dice.se



BESSERWISSER

Joachim Hesse beleuchtet selbstkritisch den Verfall der Werte anhand eines kontroversen Beispiels aus dem Redaktionsalltag.



Unter Beobachtung: PC ACTION-News-Kolumnen-Schreiber Ahmet Iscitürk.

Penis ist Geschmackssache

Kindergenitalien interessieren mich genauso brennend wie der Fakt, dass sich Konrad Adenauer im Jahr 1916 eine Sojawurst patentieren ließ. Das hindert mich natürlich nicht daran, ernsthaft über das Thema zu diskutieren. Sogar per Mail mit einem Spieleentwickler, wenn er das wünscht. Ein wenig paradox fühlt sich die Sache dennoch an. Sie verstehen nicht, warum ich Ihnen das erzähle? Nun, ich möchte Sie gerne am Alltag eines leitenden und leidenden Schreibsklaven teilhaben lassen. Die ganze Geschichte beginnt mit einer Mail des besagten Herrn: „Sehr geehrte Anzeigenabteilung, meine E-Mail hat nur indirekt mit Ihrer Abteilung zu tun, jedoch frage ich mich, wie Ihre Anzeigenkundschaft auf PC ACTION-Überschriften wie: ‚AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: KINDERGENITALIEN' (PC ACTION 9/2008, Seite 12) reagiert? Ich würde meine Anzeigen in diesem fragwürdigen Umfeld zukünftig nicht mehr schalten. Leider spreche ich hier nicht im Namen meines bei Ihnen großzügig Anzeigen schaltenden Arbeitgebers, sondern als Privatperson." Zum Glück, denn besagter Arbeitgeber würde vielleicht die Anzeigen bei uns stornieren. Es freut uns natürlich trotzdem immer, wenn Privatpersonen ihre freundschaftlichen Kontakte mit der Anzeigenleitung pflegen und zur Sicherheit noch meiner vorgesetzten Chefredakteurin ihre Mitarbeiterbeobachtungen schildern. Ahmet, dieser Penner! Warum muss er auch immer wieder seine zu klein geratenen Geschlechtsorgane im Heft thematisieren, statt einmal in seinem Leben auch für Mitglieder des Kleintierzüchterverbands in 27330 Affendorf und andere Leidensgenossen kompatible Texte zu schreiben? Was genau wird bemängelt? „Eventuell denken Sie einmal darüber nach, welche noch formbare Klientel die PC ACTION konsumiert und wie schlecht der Ruf der Video- und Computerspiele in Deutschland im Allgemeinen bereits ist. Nicht jeder Dreck sollte unter dem Mantel der Pressefreiheit veröffentlicht werden." Mist, jetzt hat es auch der Rest der Menschheit gemerkt: PC ACTION verdirbt die Jugend mit dem Wort „Kindergenitalien"! Ich sehe vor meinem geistigen Auge gestörte PCA-Leser wie Zombies durch die Gassen wanken und das Wort „Kindergenitalien" vor sich hin murmeln. Wenn das Wort im Duden stehen würde, sollte man die Seite bei allen Exemplaren schnellstmöglich verbrennen lassen. So geht es nun wirklich nicht weiter! In der Antwort an den Beschwerdeführer versuche ich zu erklären, dass am Begriff „Kindergenitalien" an sich nichts Verwerfliches ist, Ahmets dazugehöriger Text nichts damit zu tun hat und absolut harmlos ist. Nun, vielleicht mutiert manches Wort zu einem bösen Wort, wenn man selbst zu viel interpretiert? Konnte ich als Vollzeitnaiver ja vielleicht meinen! Der Herr entlarvte meine dünne Argumentation und die unterstellte Fehlinterpretation auch sofort. „Ich möchte vermeiden, als ‚humorloser Spießer außerhalb der Zielgruppe' abgetan zu werden, daher sei Ihnen versichert, dass in unserem 20-köpfigen Entwicklerstudio niemand meine Ansicht ‚nicht' teilt. Hier klappte der kompletten Belegschaft (zwischen 18 bis 40 Jahren) die Kinnlade herunter." Gut, Kieferprobleme haben wir alle schon mal gehabt. Eigentlich kein Grund, unter jedes Schreiben den Satz „Diese E-Mail ist ausdrücklich nicht als Leserbrief zu sehen und ich widerspreche jeglicher Veröffentlichung" zu setzen, wie ich meine. Aber gut, es hat nicht jeder den Mumm, öffentlich zu seiner Meinung stehen. Da fällt mir auf, dass in dieser Kolumne fünf Mal das Wort „Kindergenitalien" auftaucht. Ups, jetzt sechs Mal. Habe ich jetzt auch den Ruf der Video- und Computerspiele in Deutschland geschädigt? Ich bin ein schlechter Mensch.

Eine Illustration zu *Der Pate 2* zeigt: Jetzt sind Sie der Boss und haben die Fäden Ihrer krummen Geschäfte in der Hand.

>>Du wolltest doch immer in eine Kleinstadt ziehen!<<

DER PATE 2

Familienplanung



Drogen, Kohle, scharfes Weibsvolk: Spätestens seit der Präsentation von *Der Pate 2* wissen wir, dass wir den falschen Job haben.

Sie tragen 4.000-Dollar-Anzüge, fahren fette Karren, die weder wegen der Kinderzahl noch wegen des günstigen Benzinverbrauchs ausgewählt wurden, halten sich neben ihren sowieso schon grandiosen Eheschnecken noch Zweit-, Dritt-, Viert-, Fünft- oder Sechstfrauen und haben ihre Büros in Hinterzimmern von Stripclubs – und damit den ganzen Tag wackelnde Möpse um sich herum. Kurz: Mafiosi sind verdammt coole Schweine. Ergo wäre es wieder mal grandios, so jemanden auf unseren Festplatten begrüßen zu dürfen. Und genau jetzt dürfen Sie sich freuen: Dieser Jemand ist nämlich kein Geringerer als der Pate höchstpersönlich.

WEISSWURST-CITY

Eigentlich fährt der gemeine PC ACTION-Redakteur nicht sehr gerne nach München. Der Weg ist weit, meist mit Hunderten Linksfahr-Nulpen gespickt und in der Bier-Metropole selbst hat man das Konzept des staulosen Stadtverkehrs scheinbar schon seit Jahrzehnten verworfen. Bekommen wir jedoch einen Termin bei den Machern von *Der Pate 2* und dürfen noch dazu eine ganze Reihe anderer potenzieller Kracher von Electronic Arts beäugen, stellen wir uns doch glatt mit einem Grinsen in den Stau. Drei Stunden, zwei Beinaheunfälle und eine Pinkelpause später stehen wir endlich vor dem Haus der Bayerischen Wirtschaft, wo uns bereits eine nette Dame zur „EA Sports meets EA Games"-Veranstaltung begrüßt. Wir geben den mitgereisten *PC Games*-Redakteur in der Kinderecke ab, prügeln den Entwickler der Konsolen-Boxerei *Facebreaker* windelweich, futtern das Büfett leer und warten, bis es endlich 16 Uhr wird – dann nämlich beginnt endlich unser Ausflug in die Welt der Mafia.

PRÄSENTIERT DAS GEWEHR!

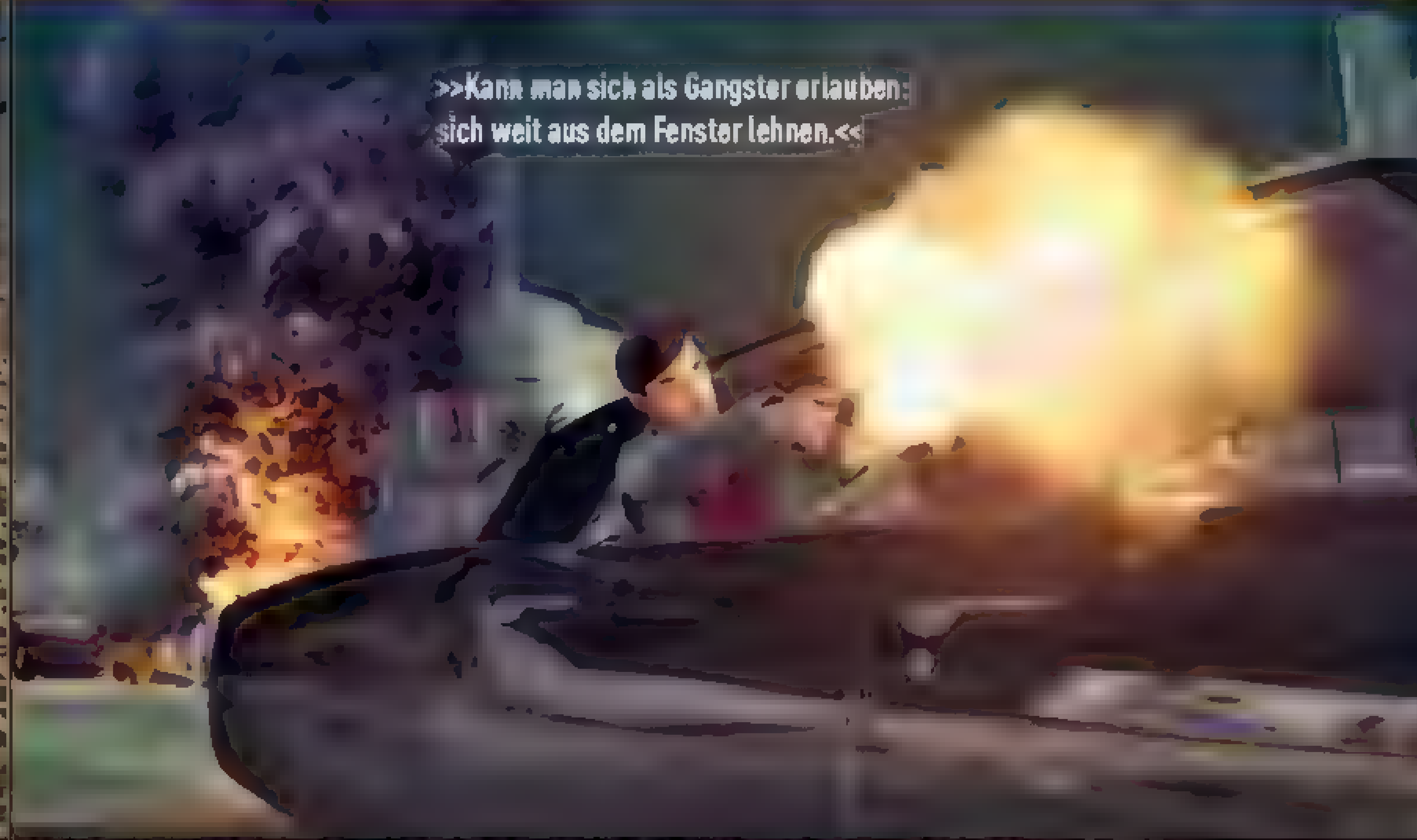
Hunter Smith sieht eigentlich nicht wie der Entwickler eines beinharten Knochenbrecher-Spiels aus. Eher haben wir den Eindruck, dass uns der dezent in Khaki gekleidete US-Amerikaner gleich einen *Wachtturm* in die Hand drückt. Macht er aber – Jehova sei Dank! – nicht, sondern beginnt stattdessen zu erzählen, warum man eigentlich einen zweiten Teil von *Der Pate* in die Regale bringen will. Immerhin 4,5 Millionen Mal ist der 2006

Dominic verlässt nach einer harten Straßenschlacht als Sieger die Szenerie.

>>Im Sommer überflüssig: Standheizung.<<



Der Don bedroht einen Typen mit einer Knarre.



>>Kann man sich als Gangster erlauben: sich weit aus dem Fenster lehnen.<<

Laut den Entwicklern stehen wieder halsbrecherische Verfolgungsjagden auf dem Plan.

veröffentlichte *GTA*-Verschnitt über die Ladentheke gewandert und bekam dabei Durchschnittswertungen von 88 Prozent. Aha, denken wir uns. Und wann sehen wir endlich das Spiel? Hunter denkt da offenbar anders und erzählt weiter: 84 Prozent der Spieler von *Der Pate* gaben an, einen zweiten Teil kaufen zu wollen. Aha, denken wir uns. Und wann sehen wir endlich das Spiel? Hunter denkt da offenbar anders, und ... Wie dem auch sei, 15 Minuten Überlegungen zur Ausgangslage später scheint es endlich so weit zu sein: Auf dem überdimensionalen LCD-Schirm prangt ein cooles Artwork. „Jetzt geht's los!", denken wir uns, begeben uns in eine bequeme Sitzposition und Hunter denkt da offenbar anders und setzt zu einem neuen Referat an. Allerdings geht's jetzt auch wirklich um *Der Pate 2* – und was man im Vergleich zum Vorgänger anders und vor allem besser machen will. Das Credo der Entwickler lautet „Act like a mobster, think like a don!". Zu Deutsch also etwa „Handle wie ein Schläger, denke wie der Boss!". So was Ähnliches war ja auch beim ersten Teil der Hintergedanke, diesmal allerdings scheint sich EA Redwood Shores wirklich von der Masse an *Grand Theft Auto*-Klonen abheben und eine Nische für das neue Produkt finden zu wollen. Denn – und jetzt halten Sie sich bitte fest – *Der Pate 2* wird so etwas wie eine Wirtschaftssimulation für echte Männer. Kein Scheiß!

GRUNDLAGENFORSCHUNG

Ebenso überrascht wie verstört wechseln wir von der Lümmelstellung in den Aufmerksamkeitsmodus zurück und lauschen Hunters Erklärungen. Auf einer weiteren Präsentationsfolie erhalten wir einen groben Überblick über die vier Hauptkomponenten des Titels. Erstens: Der Mafiaalltag. Wie im ersten Teil dürfen Sie in der Verfolgerperspektive Ihren virtuellen Gegnern höchstpersönlich den Pixel-Schädel einschlagen, haufenweise unfreundliche Gangster umnieten und sich in fetten Karren wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei liefern. So weit, so alt. Zweitens, und jetzt wird's interessant: „The Don's View". In diesem besonderen Modus sehen Sie die Spielwelt wie in einem Echtzeitstrategiespiel von schräg oben. Dabei erhalten Sie einen Überblick über sämtliche Einrichtungen, die Ihrer Familie Kohle bringen könnten. Die Don-Ansicht ist sozusagen das Hauptquartier, von dem aus Sie planen und Ihren Aufstieg zur Spitze der Unterwelt organisieren. Drittens: die liebe Familie. Als Boss ist es nicht nur Ihr Job, das Geld am Fließen zu halten, Sie müssen sich auch um Ihre Familie kümmern. Sie rekrutieren bis zu sechs Mitglieder für Ihre Crew, befördern diese und statten sie mit Spezialfähigkeiten aus. Maximal drei Schläger bleiben stets an Ihrer Seite, die restlichen Mitarbeiter dürfen Sie via Übersichtskarte im Außendienst werkeln und Kohle ranschaffen lassen. Und, last, but not least, die Online-Familie: Wie in der Kampagne sollen Sie im fertigen Spiel auch über Internet eine Verbrechersippe gründen oder bei anderen Crews anheuern und sich im Mehrspielermodus mit feindlichen Mafia-Clans bekriegen dürfen.

FRISCHES GESICHT

Neben all diesen Neuerungen gibt's übrigens einen frischen Hauptcharakter. Das Spiel beginnt laut Entwickler mit einer Szene aus dem Film, in der die

Anders, aber nicht artig

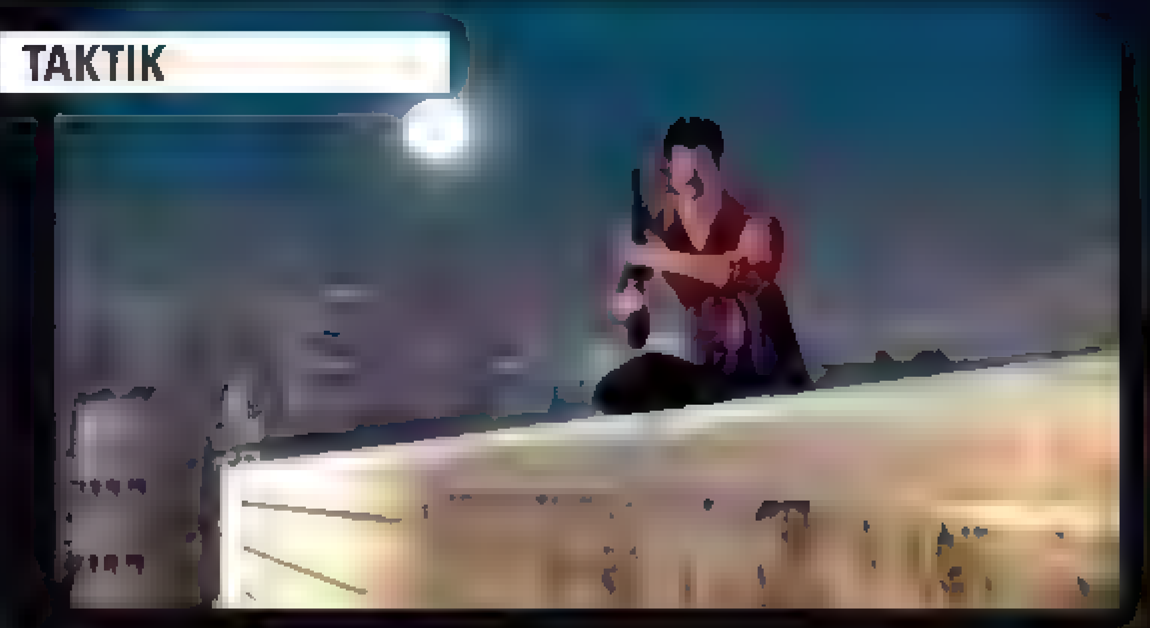
Im Vergleich zum ersten Teil wurde für *Der Pate 2* mächtig viel gemacht. Hier sehen Sie auf einen Blick, was alles neu und anders ist.

DIE DON-ANSICHT



Coole Idee: Echtzeitstrategie trifft Action! In der sogenannten Don-Ansicht sehen Sie die Spielwelt von schräg oben und haben alles im Blick. So können Sie den Aufbau Ihres Unterweltreiches perfekt planen. Wie viel Kohle verdienen Sie? Was machen Ihre Gegner? Wie sind die Machtverhältnisse verteilt? Der „Don's View" ist sozusagen das Hauptquartier Ihrer krummen Geschäfte.

TAKTIK



Dadurch, dass Sie Ihre Crew mit Spezialfähigkeiten ausstatten dürfen, sollen sich die Missionen je nach Teamzusammenstellung völlig anders spielen. So will man ewig gleichen Kampfabläufen vorbeugen.

SCHWACHPUNKTE



Im ersten Spiel zum Film hatten die wichtigen Nichtspielercharaktere lediglich eine Handvoll Schwachpunkte, die es aus Gründen der „Überredung" zu finden und zu nutzen galt. In *Der Pate 2* sollen es laut Entwickler doppelt so viele sein.

SPIELUMGEBUNG



In *Der Pate 2* haben die Entwickler auf authentische Städte verzichtet und stellen stattdessen den Spielspaß in den Vordergrund. Das Ergebnis: kürzere Fahrten, mehr Action!

FAMILIENPLANUNG



Als Don dürfen Sie bis zu sechs Familienmitglieder aufnehmen. Aus einem Pool von über 70 individuellen Persönlichkeiten stellen Sie so eine möglichst schlagkräftige Truppe zusammen.

versammelte Führungsriege der Corleones in Havanna Silvester feiert. Dummes Timing: Genau zu diesem Zeitpunkt bricht die kubanische Revolution aus und Aldo, der Obermacker und strahlende Held aus dem Vorgänger, gibt bei der chaotischen Flucht den Löffel ab. Dominic, seine rechte Hand und engster Vertrauter, rutscht in der Hierarchie nach und wartet fortan darauf, von Ihnen gesteuert und zu virtuellem Reichtum und Ruhm geführt zu werden. Sie starten also nicht genreüblich mit einer absoluten Null und prügeln sich Stück für Stück die Karriereleiter nach oben, sondern dürfen direkt auf dem bequemen Chefsessel Platz nehmen. Gut so! Aber so interessant dieser Theorievortrag auch gewesen sein mag, langsam, aber sicher steigt in uns das Verlangen, endlich bewegtes Bildmaterial vor die Linse zu kriegen. Und – wir hatten die Hoffnung schon aufgegeben – Hunter denkt da genau wie wir.

ALLES UNTER KONTROLLE

Mr. Smiths Kollege schnappt sich ein Xbox-360-Gamepad und startet die Konsole. Während die weiße Kiste im dreistelligen Dezibelbereich lädt, werden wir informationstechnisch auf die gleich folgende Szene eingestimmt: Wir befinden uns fünf Stunden im Spiel in Miami. In Florida? Hä? „Im Spiel wirst du nicht nur in New York, sondern auch in Miami und Havanna unterwegs sein. Die Handlung hält sich nicht genau an die Filmvorlage, sondern greift nur einzelne Szenen auf. Diese siehst du dann im fertigen Titel aus einer neuen, interessanten Perspektive", erklärt Hunter. Und bevor er fertig gesprochen hat, ist der Ladebalken auch schon voll. Der Mann am Gamepad steuert eine schwarze Limousine durch das Miami der 60er-Jahre. Was sofort auffällt, ist die Grafik. Und das nicht positiv. Wir sind uns natürlich dessen bewusst, dass es sich um eine frühe Alpha-Version handelt und der Titel noch

Gutes Vorspiel

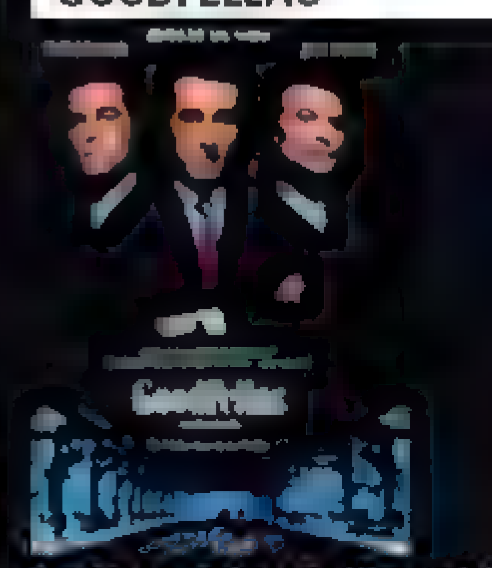
Der *Pate 2* wird noch eine ganze Weile in Entwicklung sein. Um die Wartezeit zu überleben, kriegen Sie hier das Alternativprogramm für Ihre Glotze:

DER PATE



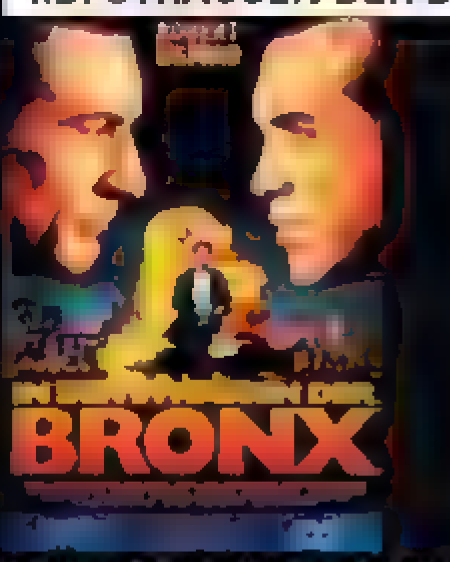
Francis Ford Coppolas Kult-Trilogie um das ereignisreiche Leben des italienischen Mafia-Bosses Vito Corleone.

GOODFELLAS



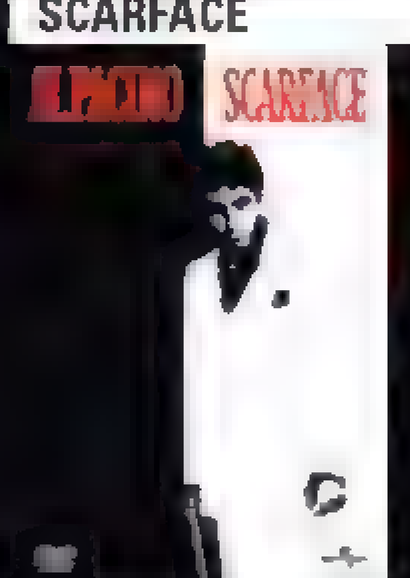
Ray Liotta, Robert De Niro und Joe Pesci brillieren im wohl coolsten Mafiastreifen aller Zeiten. Unbedingt ansehen!

I.D. STRASSEN DER BRONX



De Niros Regiedebüt erzählt die Geschichte eines Jungen, der zwischen Mafia und Familie hin- und hergerissen ist.

SCARFACE



Al Pacino als kubanischer Einwanderer, der sich vom kleinen Fisch zum Drogenbaron hochballert. Kult!

DONNIE BRASCO



Johnny Depp in der Rolle eines verdeckten Ermittlers, der mit der Zeit Gefallen am Mafiadasein findet.

ein Weilchen in Entwicklung bleibt. Aber ehrlich: Das sah weniger gut aus. Doch zurück zum Spiel: Dominic parkt vor einer Bar und verlässt mit seiner Mannschaft den Wagen. Im Lokal angekommen, schaltet der Präsentationsspieler auf die Don-Ansicht, um sich einen Überblick zu verschaffen.

ANSICHTSSACHE

Wir sehen eine schemenhafte, symbolbeladene Darstellung Miamis mit Dutzenden bunten Häuschen, deren Farbe uns den momentanen Besitzer verrät. Die Palette reicht von Strip-Clubs über Waffenfabriken bis zu Juweliergeschäften. Außerdem sehen Sie in der Don-Ansicht, wie stark die Lokale der feindlichen Familien bewacht sind und wie viel Asche sie wöchentlich abwerfen. Auch können Sie hier einstellen, wie viele Gorillas Sie zwecks Schutz an Ihren eigenen Geldquellen parken möchten. Aber Vorsicht: Wachen kosten Geld! Sie sollten sich also genau überlegen, auf welche Einrichtungen Sie besonders viel Wert legen. Coole Idee: Wenn Sie jeweils alle dieser sogenannten Rackets einer Art unter Ihre Kontrolle bringen, entsteht ein Verbrecherring und Ihre Crew erhält diverse Boni. Nehmen Sie beispielsweise alle Waffenfabriken der Stadt ein, werden Dominic und seine Mannen mit kugelsicheren Westen ausgestattet. Das sollte eine gehörige Portion taktischen Tiefgang ins Spiel bringen, da Sie mit überlegten Anschlägen die feindlichen Familien gezielt schwächen und ihnen Boni wieder abluchsen können. Auf der Übersichtskarte sehen Sie ferner, was die computergesteuerten Kollegen so treiben: Die haben es nämlich keineswegs nur auf Sie abgesehen, sondern bekriegen sich auch gegenseitig auf Teufel komm raus. So soll das organisierte Verbrechen möglichst dynamisch und realitätsnah simuliert werden. Wir sind gespannt, wie gut das funktioniert, wenn *Der Pate 2* schließlich im Laden steht.

HALS- UND ARMBRUCH

Nach der Präsentation der Don-Ansicht kommen wir endlich zu dem Teil, auf den wir so lange gewartet haben: die Knochenarbeit. Und das ist durchaus wörtlich zu verstehen. In einer neuen Mission soll Hunter's Kollege den Besitzer eines kleinen Lokals zu Beitragszahlungen „überreden". Mit seinem Team macht sich Dominic auf den Weg zum künftigen Gast der Intensivstation und rauscht dabei durch Miami, das optisch jedoch noch eher an Dresden erinnert: grau, langweilig, leer. Während der Fahrt erklärt uns Hunter eine weitere Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger. Viele Spieler beklagten sich über die langen und vor allem langweiligen Autofahrten in *Der Pate*. „Dieser Kritikpunkt war einer der Hauptgründe, warum wir uns für eine neue, nicht ganz so authentische und viel kompaktere Spielwelt entschieden haben. In der Theorie klingt es natürlich super, wenn du von New Jersey nach Queens fahren musst, um etwas zu erledigen. Das hört sich nach Spaß an! Aber beim Spielen muss man schließlich den ganzen, weiten Weg wirklich fahren. Wir stehen schon jeden Tag auf dem Weg zur Arbeit im Stau, das brauchen wir nicht auch noch im Spiel." Ein wahres Wort! Und wirklich, als Hunter den letzten Satz beendet, sind wir auch schon am Ziel. Dominic betritt den Laden und sagt dem ersten Typen, der unglücklicherweise im Weg steht, auf seine ganz persönliche Art


>>Allergiker haben's während der Bullenflug-Saison nicht leicht.<<

Massenkarambolage: Bei einer Verfolgungsjagd stehen sich die Bullen selbst im Weg.

>>Seit dem Ersten Weltkrieg verpönt.<<

Hier geht's raus! Dominic wirft einen Widersacher durch eine Fensterscheibe.


>>Im Stehen gefährlich: Sekundenschlaf.<<

Dominic feuert aus nächster Nähe mit seiner Schrotflinte auf einen Feind.

DIE SOPRANOS



Tony Soprano ist Familienvater, Ehemann und Boss der New Jerseyer Mafia. Die beste TV-Serie aller Zeiten!

ROAD TO PERDITION



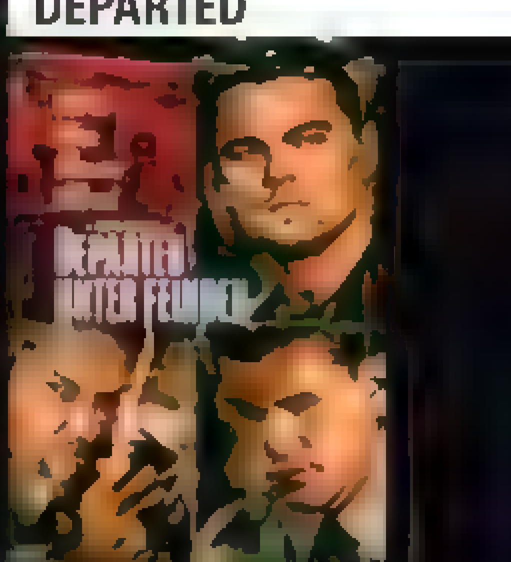
Tom Hanks mimt einen eiskalten Mafia-Killer, der nach dem Mord an seiner Familie einen Rachefeldzug startet.

ES WAR EINMAL IN ...



... *Amerika* ist das letzte Werk von Sergio Leone und handelt vom Aufstieg einer Jugendbande zur Mafiaorganisation.

DEPARTED



Martin Scorsese erzählt eine Geschichte rund um korrupte Bullen, verdeckte Ermittler und die Bostoner Mafia-Szene.

DIE UNBESTECHLICHEN



Die Geschichte eines Schatzamt-Agenten, der sich den Kampf gegen Al Capone zum Lebensziel gemacht hat.

Wer ist hier der Don?

In gar nicht mal allzu ferner Zukunft schlagen gleich zwei potenzielle Mafia-Kracher auf unseren Festplatten ein. Hier sehen Sie, was Sie von den Teilen zu erwarten haben.



MAFIA II

TECHNIK

Der Pate 2 ist zwar noch eine ganze Weile in Entwicklung, trotzdem: Das, was wir zu sehen bekamen, hat uns nicht vom Hocker gehauen: Weder die Charaktere noch die Animationen oder die Umgebung sahen nach 2008, geschweige denn 2009 aus. Hier muss EA eindeutig noch nachlegen.

Auf den bisher veröffentlichen Screenshots zeigt sich *Mafia 2* als Supermodel unter den Actiontiteln: detaillierte Texturen, realistische Charaktere mit stimmigen Fratzen, tolle Spezialeffekte – einfach nur Killer! So soll das sein. Der Punkt geht ganz klar an *Mafia 2*. Noch!

SPIELSPASS

Tief gehende Taktik, umfangreicher Strategie-Part, eine siebenköpfige Familie, innovative Mehrspielermodi, sinnige Rollenspielelemente: Auf dem Papier hört sich *Der Pate 2* verdammt gut an. Das Spiel sah noch nicht ganz so toll aus. Wenn die Versprechen allerdings wahr werden: Top!

Von Autorennen über Verfolgungsjagden und Schlägereien bis zu bombastischen Schusswechseln: *Mafia 2* scheint ganz in die Fußstapfen des ersten Teils zu treten. Lediglich über dem Wiederspielwert hängt wegen der starken Storylastigkeit ein Fragezeichen.

ATMOSPHÄRE

Auch hier muss EA erst beweisen, dass das Spiel seinem großen Namen gerecht wird. Wenn es die Entwickler schaffen, eine glaubwürdige, dynamische Unterwelt auf die Schirme zu zaubern, muss sich die Konkurrenz allerdings warm anziehen. Schließlich ist man nur hier der Obermacker!

Mit seiner bombastischen Optik und der spannenden Geschichte trifft uns *Mafia 2* wohl mit voller Wucht in die Fresse. Glaubwürdige Mafiosi und eine stimmige Szenerie waren schließlich schon die Spezialitäten des ersten *Mafia*-Streichs.

FAZIT



Der Pate 2 lässt sich bis jetzt verdammt schwer einschätzen. Wenn alles nach Plan läuft und das Teil so auf unseren Festplatten einschlägt, wie es die Entwickler versprechen, dürfen wir uns wohl auf einen echten Kracher freuen. Andererseits kann dabei auch noch eine Menge in die Hose gehen. Aber die Hoffnung stirbt zuletzt.



Eine Bombengeschichte, fantastische Technik, super Atmosphäre – das ist *Mafia 2*. Allerdings scheint der Titel auch keine Innovationen zu bringen und wird voraussichtlich nicht mehr als eine aufgebohrte Version des ersten Teils. Was aber wiederum locker für eine 90er-Bombe ausreichen würde. Wir sind verdammt gespannt auf das Ergebnis.

und Weise „Hallo": Er bricht ihm den Arm, zwingt ihn auf die Knie und drischt wie von Sinnen Dutzende Male auf sein Pixel-Gesicht ein, bis der zweibeinige Boxsack schließlich bewusstlos zusammensinkt. Seinen Mitarbeitern gibt Dominic dabei Befehle, fast wie in einer Ehe: Komm her, geh dorthin, mach das und das. Ein Klick, fertig. Zum Drüberstreuen schleudert der Don noch einen Wächter durchs Schaufenster, das in 1.000 Scherben zerbirst. Fein, so soll das sein! Ob sich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien aber ebenso begeistert über solche Szenen freut, sei mal dahingestellt. Wir tippen auf nein.

GANZ SCHWACH

Nachdem die letzte Wache bewusstlos im Staub liegt, steht Dominic vor dem Ladenbesitzer. Dem allerdings bloß die Fresse zu polieren, bringt nicht viel. Denn jeder der wichtigen Nichtspieler-Charakter hat eine Schwachstelle, die es zu finden gilt. In diesem Fall verschafft der Don dem zahlungsunwilligen Polygontypen eine Anti-Pickel-Behandlung und drückt seine Visage auf die glühend heiße Herdplatte. Und wirklich: Sämtliche Hautunreinheiten sind verschwunden – und obendrein flattern ab sofort wöchentlich ein paar Scheine mehr in die Taschen von Dominics Nadelstreif. Hunter versprach uns, dass im zweiten Teil der *Pate*-Reihe rund doppelt so viele Schwachstellen wie im Vorgänger gefunden werden müssen. Das soll einem monotonen Missionsablauf entgegenwirken. Hoffentlich tut es das.

PRO FAMILIA

Abwechlung wollen die Entwickler auch mit wohlüberlegter Familienplanung ins Spiel bringen. Sie dürfen Dominic und seine Familie nicht nur wie im ersten Teil mit einem abgespeckten Rollenspielsystem in Bereichen wie Treffsicherheit, Stärke, Gesundheit oder Schnelligkeit verbessern, sondern jeder Pixel-Mafioso verfügt auch über individuelle Spezialfähigkeiten. Ein Sanitäter beispielsweise kann Kameraden in Feuergefechten heilen, Sprengstoffexperten jagen, wie der Name schon sagt, Dinge in die Luft und Schlägertypen haben mächtig Bums hinter der Faustwatsche und können so-

Der Mafia-Alltag ist kein Kindergeburtstag: Der Don würgt einen Pixel-Feind.

>>Die Bauchrednerpuppe war schnell zusammengebaut.<<

Dieser Mafioso legt ein Feuer in einer Niederlassung der Feinde.

>>Long Dong Silver hat leider nicht mehr ganz aufs Bild gepasst.<<

INTERVIEW

„WENN ICH EINE GUTE STORY SEHEN WILL, SCHAUE ICH EINEN FILM AN."


Der Pate 2-Chefproduzent Hunter Smith (rechts) im Gespräch mit PC ACTION-Ösi

Wir hatten den Chefentwickler von *Der Pate 2* eine Stunde im Schwitzkasten. Hier das Ergebnis.

PC ACTION Was ist dein persönlicher Lieblings-Mafiafilm? *Der Pate*? *Goodfellas*? *Streets of New York*? Oder vielleicht die grandiose *Die Sopranos*-Serie?

Hunter Smith: Das ist eine interessante Frage, ich mag eigentlich all diese Streifen! Aber *Der Pate* ist mein Favorit, weil er wirklich sehr stark rüberkommt. Es war aber auch eine einzigartige Erfahrung, *Die Sopranos* über mehrere Jahre zu verfolgen.

PC ACTION Am Ende von *Der Pate* ist der Spieler der Don von New York. Wie schafft ihr es, das in die Handlung des Nachfolgers einzubauen? Immerhin ist das anders als im Film.

Hunter Smith: Wie du richtig gesagt hast, ist Aldo, also der Spieler, am Ende des ersten Spiels der Don. Er hat sich vom kleinen Fisch zum Familienoberhaupt hochgearbeitet. Dieses Mal wollen wir vermitteln, was es heißt, der Boss zu sein und die Kontrolle über die Geschäfte zu haben. Man beginnt also nicht als Aldo, sondern einen Rang unter ihm. Der Charakter heißt Dominic und arbeitet für Aldo in New York. Er hat also bereits Erfahrung, weiß, wie der Hase läuft. Gleich zu Beginn des Spiels wird Aldo gekillt. Und weil Dominic sein Vertrauter, seine rechte Hand war, wird ihm auch die Leitung der Familie übertragen.

PC ACTION Also ist der Titel keine Fortsetzung des ersten Teils, ihr nutzt quasi nur das *Pate*-Umfeld für das Spiel?

Hunter Smith: Richtig. Wir nehmen keine Einzelperson aus dem Spiel und lassen sie die Ereignisse des Films erleben. Stattdessen nehmen wir im zweiten Teil eine frische Person und bauen eine neue Story um sie herum auf.

PC ACTION *Mafia 2* setzt laut den Entwicklern wieder auf eine tief gehende, intensive Geschichte. Könnt ihr da mithalten?

Hunter Smith: Klar, natürlich wird auch *Der Pate 2* eine aufregende Geschichte bieten, die dich durchs Spiel zieht. Allerdings: Was heißt eine tief gehende, intensive Handlung? Wenn das bedeutet, dass es sehr linear zugeht, bieten wir etwas komplett anderes. Wir wollen einen durchdachten Strategie-Titel erschaffen, der das organisierte Verbrechen möglichst spannend inszeniert. Das Ziel in unserem Spiel ist nicht, die Geschichte zu erleben, sondern das Spiel zu spielen – und zu gewinnen. Mal ehrlich: Wenn ich eine gute Story sehen will, schaue ich mir einen Film an. Filme sind einfach das beste Mittel, eine Geschichte zu erzählen – und da haben Spiele noch keine Chance, mitzuhalten. Wenn ich ein Spiel spiele, will ich gewinnen. Ich will verstehen, um was es geht, was ich tun muss – und dann konzentriere ich mich darauf, das Teil durchzuspielen. Eine Story in einem Spiel ist ein guter Motivator, weiterzuspielen. Sie hilft auch, Zusammenhänge zu verstehen. Aber ich und die meisten Spieler, mit denen ich gesprochen habe, wollen das Spiel spielen. Wenn sie eine gute Geschichte wollen, konsumieren sie andere Medien. Das heißt nicht, dass die Handlung nicht wichtig ist – aber sie ist nicht der Hauptmotivator des Spiels.

PC ACTION Wie sieht's mit einem Mehrspielermodus aus? Wir denken da an kooperative Missionen oder Verfolgungsjagden durch die Stadt.

Hunter Smith: Auch im Mehrspielerteil steht das organisierte Verbrechen im Mittelpunkt. Du kannst dein Team, das du im Einzelspielerteil ausgestattet und verbessert hast, in den Mehrspielerpart integrieren. Natürlich kannst du aber auch die Erfolge, die du online erzielt hast, zum Beispiel Kohle, die du verdient hast, wieder mit zur Solokampagne nehmen und dort von diesen Erfolgen profitieren. Unser Schwerpunkt liegt nicht auf 20 Modi, die sowieso jeder andere auch bietet, sondern darauf, auch online das Wesen des organisierten Verbrechens zu vermitteln. Wir wollen die Mafia-Familie, das Gefühl, der Don zu sein, möglichst gut in den Mehrspielermodus übertragen.

PC ACTION Gibt es trotzdem auch herkömmliche Spielmodi wie Deathmatch oder Team-Deathmatch, die nicht mit der Solokampagne verknüpft sind?

Hunter Smith: Natürlich existieren auch solche Modi wie Deathmatch oder Team-Deathmatch: schnell einsteigen, spielen, fertig. Und auch das wird Spaß machen! Mehr kann ich darüber aber noch nicht verraten.

PC ACTION Drogen, Morde, gerade hast du einem Typen virtuell die Hand gebrochen ... Die Mafia ist nicht gerade ein Dorfverschönerungsverein. Wie seid ihr bei der Produktion des Titels mit exzessiver Brutalität umgegangen? Wegen der immer realistischeren Darstellungen von Gewalt keimt die Diskussion um blutige Videospiele wieder etwas auf. Wie seht ihr das?

Hunter Smith: Wie du richtig gesagt hast: Die Mafia ist kein Dorfverschönerungsverein. Diese Typen sind ganz einfach brutal. [...] Natürlich wollen wir den Spieler diese Erfahrung vermitteln – aber als Spiel. Das soll sich nicht grausam anfühlen, sondern Spaß machen. Um in der Welt des organisierten Verbrechens Erfolg zu haben, bedarf es natürlich eines gewissen Drucks, den man auf seine Umwelt ausüben muss. Man kann das aber auch übertreiben: Wenn du jeden umlegst, der dir vor die Flinte läuft, ist bald jeder Polizist der Stadt hinter dir her – und du wirst keinen Erfolg haben. Man muss also überlegt vorgehen.

PC ACTION *Der Pate 2* ist ein Mafiaspiel. Mafiosi haben scharfe Weiber. Scharfe Weiber haben meist große Brüste. Wird es im Spiel also große Brüste zu sehen geben?

Hunter Smith: Wenn du Lust drauf hast, kannst du natürlich große Brüste im Spiel sehen! Es gibt genug einschlägige Clubs im Spiel!

gar Türen eintreten. Aus einer Auswahl von über 70 individuellen Charakteren, jeder mit eigener Lebensgeschichte sowie Stärken und Schwächen, stellen Sie so ein möglichst effektives Team zusammen, wobei Sie den Jungs bei Beförderungen zusätzliche Fähigkeiten vermitteln dürfen. Es hängt also von den Spezialisten in Ihrer Gefolgschaft ab, wie Sie gegnerische Gebäude einnehmen: Schneiden Sie ein Loch in den Maschendrahtzaun und schleichen durch die Hintertür? Wählen Sie die Brachialvariante und marschieren mit Bomben und Granaten durch den Haupteingang? Diese Optionen klingen zumindest auf dem Papier sehr vielversprechend und sollen dem Titel einen kräftigen Taktikbeigeschmack geben, den man sonst eher in der *Rainbow Six*-Ecke findet. Beim anschließend gezeigten Überfall auf eine Waffenfabrik war davon allerdings noch nicht sehr viel zu sehen: Dominic und Anhängsel marschieren einfach mitten in die Gegnerhorden und ballern mit Maschinengewehren, Schrotflinten und Pistolen um sich, bis schließlich jeder Pixel-Feind im Dreck liegt. Weder zeichneten sich die KI-Kämpfer durch besondere Raffinesse aus, noch war etwas von einem Deckungssystem wie in *GTA 4* zu sehen. Hier sollten die Entwickler noch nachlegen.

MEHR-MAFIOSI-MODUS

Wie anfangs kurz erwähnt, soll *Der Pate 2* auch mit einem interessanten Mehrspielermodus auf unseren Festplatten einschlagen. Dabei dürfen Sie nach Angaben der Entwickler wie in der Solokampagne online eine Familie gründen oder bei anderen Mafia-Clans anheuern. Der Clou: In diesem Modus nehmen Sie Ihre bereits erarbeiteten Boni aus dem Einzelspielermodus mit. Es kann also durchaus sein, dass Sie mit Ihrem noch nicht so toll ausgerüsteten Pixel-Schläger auf einen bis auf die Zähne bewaffneten und von oben bis unten gepanzerten Italo-Rambo treffen. Auch sollen Sie die in der Kampagne erwirtschaftete Kohle online auf den Ausgang der Spiele wetten dürfen. So will EA Redwood Shores die Spannung aus dem Einzelspielermodus auf den Mehrspielerpart übertragen – und umgekehrt.

Während Dominic kämpft, verschanzt sich ein Bulle hinter seinem Auto.

Und links und rechts und links ... Bei Faustkämpfen geht Dominic äußerst brutal vor.



Realitäts-Check

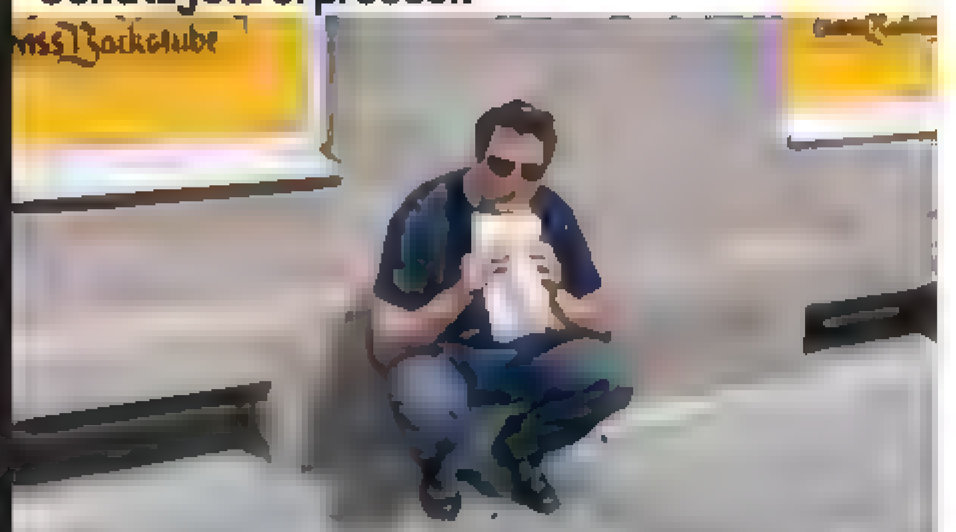
Virtuell geht das Mafia-Business einfach von der Hand. Aber wie sieht's im echten Leben aus?

Menschen verschwinden lassen



Beim Versuch, unseren Don mafiamäßig aus dem Weg zu räumen, gab's ein paar Probleme: Erstens brauchten wir 73 Schuss, bis das Monstrum endlich daniederlag. Zweitens fanden wir keinen Teppich, der auch nur annähernd groß genug gewesen wäre, um ihn darin einzuwickeln. Schade.

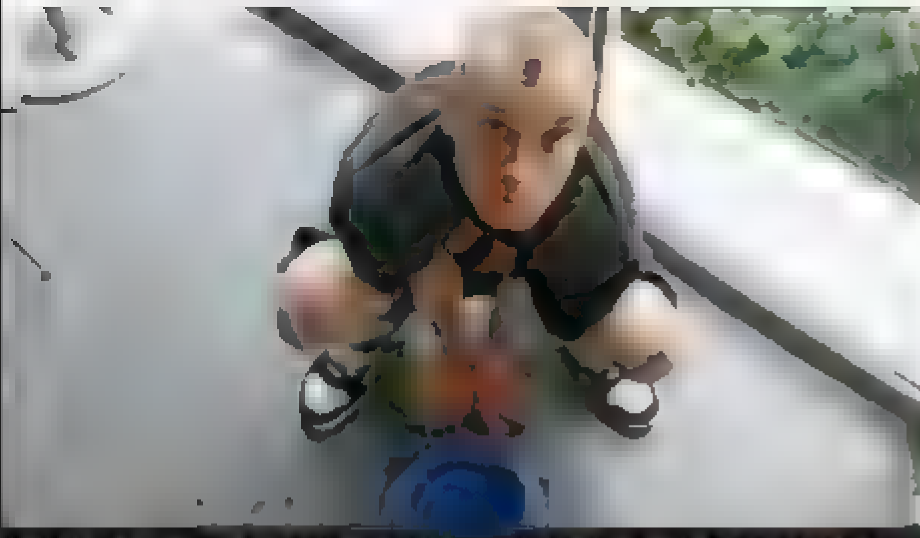
Schutzgeld erpressen



Wir haben Herrn Blumentopf zur Bäckerei an der Ecke geschickt. Sein Auftrag: Komm mit mindestens 20 Euro Schutzgeld in die Redaktion zurück. Das Ergebnis: Die 65-jährige Backwarenfachverkäuferin Herta B. hat ihn ordentlich verdroschen, schenkte ihm aber ein Croissant zum Trost.



Mitarbeiter führen



Halleluja, unser Praktikant Ali wurde befördert! Er bekleidet nun voller Stolz den elitären Status „Haustier". Dumme Sache: Das mit der neuen Fähigkeit hat nicht so ganz funktioniert. Auf „Sitz" horcht er nach wie vor ganz brav, aber bei „Platz" leckt er sich bloß die Eier.

Klingt gut! Neben diesem Online-Familien-Spiel zocken Sie übrigens auch eine Reihe herkömmlicher Mehrspielervarianten wie Deathmatch oder Team-Deathmatch.

TECHNIK, DIE ENTGEISTERT

Die Optik des Titels hat uns noch nicht vom Sessel kippen lassen. Eigentlich war das Gegenteil der Fall: Wir hatten Angelina Jolie erwartet – und bekamen Angela Merkel vorgesetzt: Detailarme Texturen, langweilige Straßenzüge, Charaktere, die so sehr nach Mensch aussehen wie Kollege Frank nach Mann – hier gibt's noch eine Menge für die Entwickler zu tun. Es kommt jedoch noch ein dickes „Aber": Die hauseigene Saber-Engine, die bei *Der Pate 2* zum Einsatz kommt, befeuert auch die Optik des EA-Weltraumschockers *Dead Space*. Und hier zeigt das Teil mit Bravour, was es draufhat. Wir dürfen also durchaus optimistisch sein, dass auch das Mafia-Epos bis zur Veröffentlichung noch ganz ansehnlich wird.

DER ABSPANN

Tonnenweise Theorie, ziemlich wenig Praxis – dummerweise sahen wir bei der Präsentation nicht viel vom Spiel. Das, was uns vorgesetzt wurde, macht aber Bock auf mehr. Vor allem mit dem innovativen „Don's View" und seinen cleveren Strategie-Elementen könnte *Der Pate 2* das Genre kräftig aufmischen. Ob das und die Spezialfähigkeiten der Familie aber reichen, um die Hobby-Mafiosi lange bei der Stange zu halten, wird sich erst im fertigen Spiel weisen. Hoffentlich endet das Ganze nicht wie in einer Langzeitbeziehung, in der Sie den Partner zwar abwechselnd mit Geschirrspülen, Blumen und gelogenen Komplimenten zum Geschlechtsakt überreden, am Ende jedoch immer das Gleiche rauskommt. Soll heißen: Das Spiel könnte sich auch zu einer monotonen Hatz durch die Stadt entwickeln, in der Sie einfach alles über den Haufen schießen, was sich bewegt – egal ob Sie die Hintertür oder den Vordereingang nehmen. Lohnen wird sich der Abstecher in die virtuelle Unterwelt aber allemal: Laut Hunter soll es nämlich tonnenweise dicke Möpse im fertigen Spiel zu sehen geben. Und das ist ja immerhin etwas. Michael Grill

Info: www.electronic-arts.de

Der Don bedroht einen am Boden liegenden Widersacher mit seiner Knarre.

>>Jetzt seh ich es: Der Lauf ist sauber.<<

Die zweite Illustration, die uns die Entwickler für den Artikel zur Verfügung gestellt haben.

Der Pate 2

GENRE	Action
HERSTELLER	EA Redwood Shores/EA
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	GTA 4, Mafia, Der Pate

MICHAEL GRILL

Der Pate 2 hat mich mit gemischten Gefühlen die Heimreise von München antreten lassen: Auf der einen Seite stehen clevere Innovationen, frische Spielmodi, tolle Ideen. Auf der anderen Seite hatten wir aber die noch wenig spektakuläre Optik, die durchwachsene künstliche Intelligenz und den Eindruck, dass das Ganze eventuell gar nicht so abwechslungsreich werden könnte, wie die Entwickler glauben. Aber wie heißt es so schön: Abwarten und Lambrusco trinken.

Zwei Bilder aus dem Trailer: Chicago vor der Katastrophe (kleines Bild) und danach. Wer oder was für die Zerstörung verantwortlich ist, verrät das Video nicht.

>>Erotikfilm für Objektophile: *Der Herr der Dinge: Die Zwei Türme.*<<

I AM ALIVE

Chaos-Tage

AUF DVD
VIDEO

Stellen Sie sich vor, Sie haben ein gewaltiges Unglück überlebt. Toll, oder? Dummerweise fangen Ihre wahren Probleme damit erst an.

Um Verwirrungen vorzubeugen: Auch wenn die Titel ähnlich klingen und es inhaltliche Parallelen gibt, hat *I am Alive* nichts mit dem Will-Smith-Actionfilm *I am Legend* zu tun. Während beim Kinostreifen ein Virus die Menschheit ausradiert, werden Sie im Spiel von einer noch unbekannten Katastrophe überrollt, die Teile der amerikanischen Stadt Chicago verwüstet.

REINE SPEKULATION

An dieser Stelle würden wir Ihnen gerne erklären, wie sich *I am Alive* spielt oder was der Grund für die radikale Neugestaltung der Chicagoer Innenstadt war. Leider wissen wir darüber weniger, als Kollege Blumenthal zum Thema „Sex mit dem weiblichen Geschlecht" beitragen kann. In der offiziellen Ankündigun spricht Ubisoft-Boss Yves Guillemont von einem „Spielerlebnis, das jeden ansprechen wird, der eine spannende Herausforderung sucht." Alle Infos und Bilder stammen aus einem Render-Video von 90 Sekunden Länge. Wir erfahren hier, dass sich Hauptcharakter Adam nach dem äußerst plötzlichen Unglück mit Überlebenden um Grundnahrungsmittel balgen muss. Im Trailer lockt er seine Widersacher auf eine brüchige, verborgene Glasscheibe, die unter deren Gewicht nachgibt.

RETTET UNSERE SEELEN!

Klingt nach einem spannenden, innovativen Konzept, oder? Falsch! Spannend vielleicht, innovativ keineswegs. Vieles an *I am Alive* erinnert doch sehr an das japanische Playstation-2-Spiel *SOS: The Final Escape*, bei dem man als Reporter in typischer Überlebenshorrorspiel-Manier viele prekäre Situationen in einer von einem Erdbeben heimgesuchten Großstadt meistert. Wolfgang Fischer

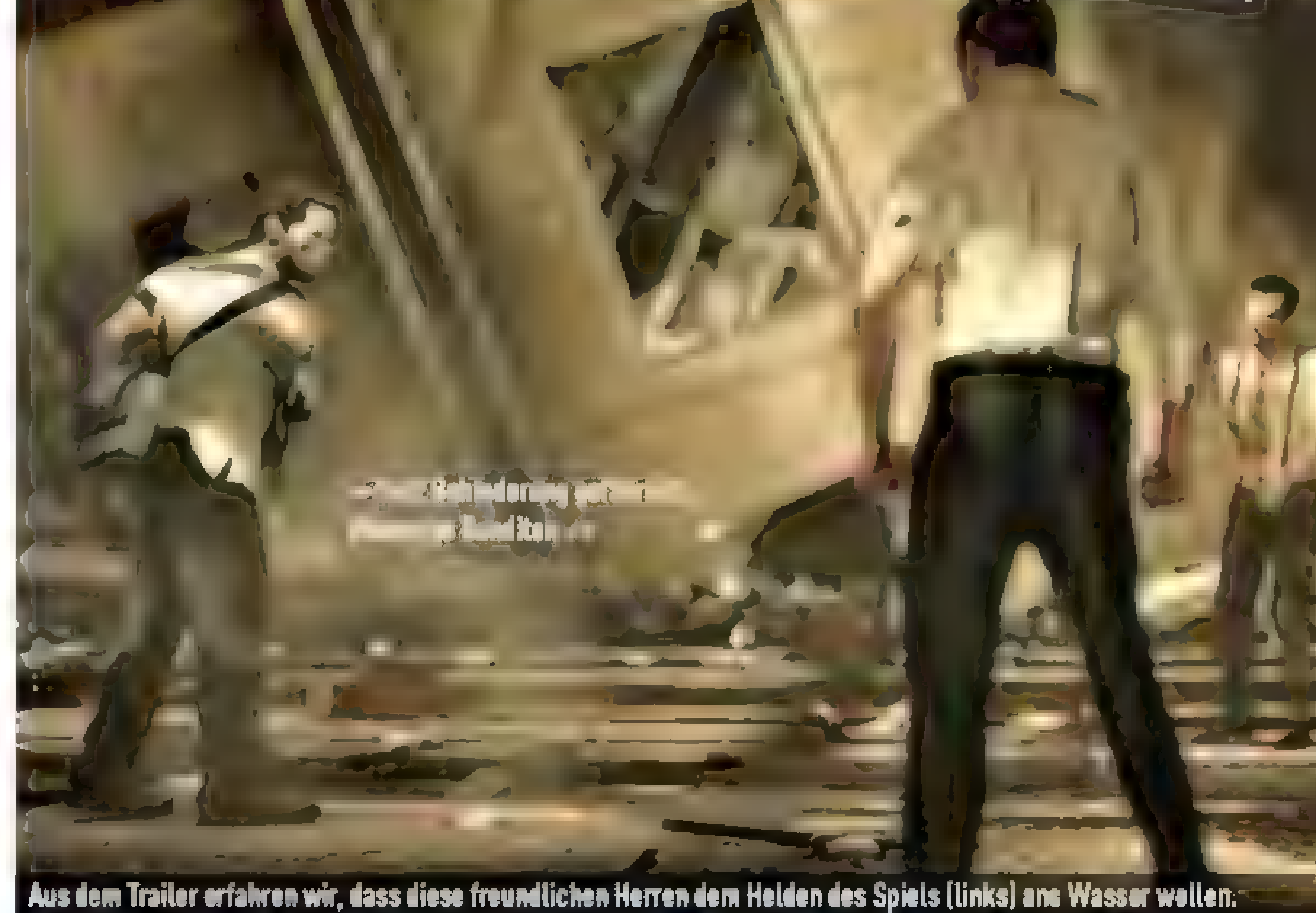
Info: **www.iamalivegame.com**

I am Alive

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft Montreal / Ubisoft
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, Silent Hill 4

WOLFGANG FISCHER

Als Ministrant habe ich gelernt, dass bei jeder Lüge der kleine Jesus weint. Deshalb darf ich Ihnen, so gerne ich das tun würde, nicht versprechen, dass *I am Alive* ein tolles Spiel wird. Warum? Weil es dafür noch zu wenig Anhaltspunkte gibt. Zugegeben, der Trailer sieht echt gut aus, aber über das Spielgeschehen ist bisher wenig bekannt, nur dass es „neu, spannend und herausfordernd" sein soll. Sollten Sie also in einer Konkurrenzpublikation lesen, dass *I am Alive* der absolute Knaller der E3 war, dann denken Sie immer an den kleinen, tränenüberströmten Jesus.



Aus dem Trailer erfahren wir, dass diese freundlichen Herren dem Helden des Spiels (links) ans Wasser wollen.



Da war alles noch in Ordnung: Protagonist Adam in der Innenstadt von Chicago.



Ein Stalker feuert aus der Deckung heraus auf Gegner (nicht im Bild) während im Hintergrund zwei Helikopter anrücken.

>>Hatten wir uns anders vorgestellt: Kopfschuss.<<

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Der Super-GAU

Eigentlich hätte hier ein Test des *Shadow of Chernobyl*-Prequels *Clear Sky* stehen sollen, doch manchmal kommt alles anders ...

Unfertige Testmuster mit Programmfehlern führen zu Abstürzen, führen zu Frustmomenten bei Testern, führen zu gerechtfertigt schlechten Wertungen. Beinahe hätte *Clear Sky* dieses Schicksal ereilt, zumindest, bis wir gemeinsam mit der Vertriebsfirma Koch Media die Reißleine zogen. Doch von Anfang an: Kürzlich flatterte die heiß ersehnte Testversion bei uns rein, gemeinsam mit der Anmerkung, dass dies die fast (!) finale Fassung sei und noch ein paar kleine Probleme auftreten könnten. Solche „kleinen Probleme" reichen meist von Abstürzen über fehlenden Feinschliff bei Animationen bis hin zu einer unfertigen Synchronisation und gehören ebenso zu unserem Alltag wie die Tatsache, dass die Makel bei der Verkaufsfassung meist der Vergangenheit angehören. Doch bei *Clear Sky* lag die Sache anders: Neben all den ungeschliffenen Kanten kosteten uns beim Test zahlreiche Fruststellen Nerven und große Teile unserer Haarpracht. Vor allem der nahe liegende Erscheinungstermin ließ wenig Hoffnung darauf, dass wirklich alle Problemzonen noch ausgebügelt würden. Ein Anruf bei Koch Media führte dann gar dazu, dass der Test zurückgezogen wurde, um nacharbeiten zu können. Zwar dürfte der deswegen verschobene Veröffentlichungstermin die wartende Fangemeinde nicht gerade jauchzend in die Luft springen lassen, doch zumindest sollte *Clear Sky* dadurch besser werden. Ein Hoch auf die krasseste Spiele-Redaktion der Welt: Wir haben *Clear Sky* gerettet! Und weil wir dank einer spielbaren Fassung natürlich einen ungemein tiefen Einblick in das strahlenverseuchte Tschernobyl erhielten, hauen wir Ihnen die gewonnenen Erkenntnisse als gewohnt geniale Vorschau um die Augen. Bon appétit.

DAS KANNST DU VERGESSEN!

Amnesie ist ein in der Computerspiele-Entwicklung gern eingesetztes Mittel, um sich nicht mit einer arbeitsintensiven Hintergrundgeschichte zum Hauptcharakter auseinandersetzen zu müssen. Kein Wunder

>>Immer noch süß: Schweinchen Babe.<<

Mutierte Schweine sind zäh und gemein. Schrotflinten eignen sich besonders gut zur Züchtigung.

>>Farbinflation: Hurra, wir schwimmen im Gelb!<<

Verstrahlte Gebiete erstrahlen in krassen Farben.

>>Wird angefeuert: Teilnehmer beim Tintenfischwettessen.<<

Der Blutsauger schleicht sich unsichtbar an und wird erst beim Angriff sichtbar.

also, dass *S.T.A.L.K.E.R.*-Held Strelok zu Beginn von *Shadow of Chernobyl* keine Ahnung hatte, wie er heißt, ob er noch Jungfrau ist und warum er auf der Ladefläche eines Lkw neben einem Haufen Leichen zu sich kam. So gesehen ist *Clear Sky* ein Story-Patch, der die fehlende Geschichte zum früher veröffentlichten, in Sachen Handlung aber später angesiedelten *Shadow of Chernobyl* nachliefert. Zumindest fast. Im nachfolgenden Vorgänger steigen Sie nicht in die abgewetzten Stiefel Streloks, sondern erleben das Abenteuer in der Ego-Perspetive eines Söldners. Sie kreuzen nur gegen Ende des Spiels den Weg des Ihnen feindlich gesinnten Stalkers Strelok.

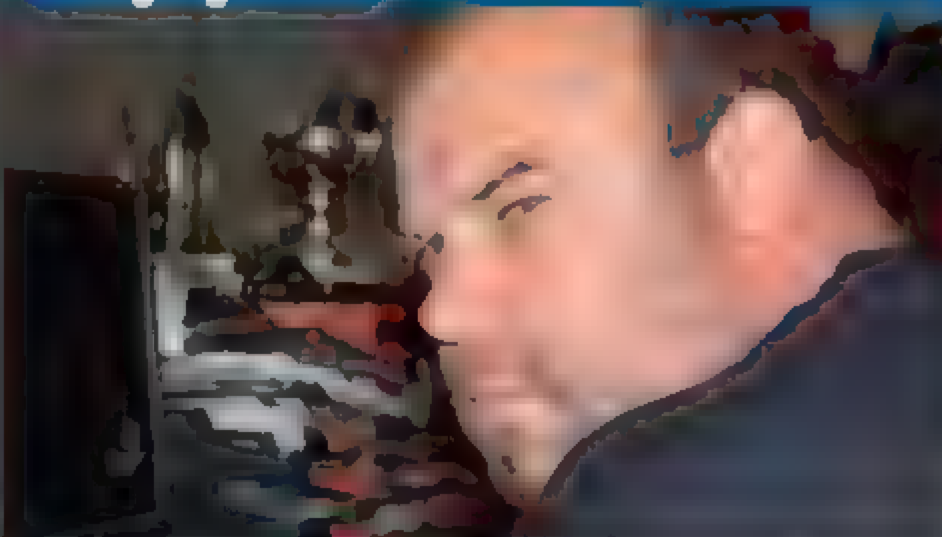
HEUTE IST STRAHLTAG!

Rund ein Jahr vor den Ereignissen von *Shadow of Chernobyl*, also im nicht allzu fernen Jahr 2011, gelangen Stalker (so eine Art bewaffnete Landstreicher) erstmals ins Herz der radioaktiv verseuchten Todeszone von Tschernobyl. Und die Zone reagiert wie Ihre Tanzschulpartnerin beim ersten Annäherungsversuch: Sie beißt, kratzt und tritt wild um sich. Das äußert sich in pulsierenden Strahlungsemissionen, tödlichen Anomalien und fies mutierten Kreaturen, die das Leben um das Epizentrum etwas *interessanter* gestalten. Aus diesem Anlass kollabiert das labil-friedliche Miteinander der acht dort ansässigen Fraktionen und plötzlich wollen alles nur noch eines: die Herrschaft. Sie entscheiden dabei frei, welcher der Gruppierungen Sie Ihre Feuerkraft zur Verfügung stellen, und gestalten so das Aussehen der Spielwelt aktiv mit. Natürlich

Ein gesunder Strahl

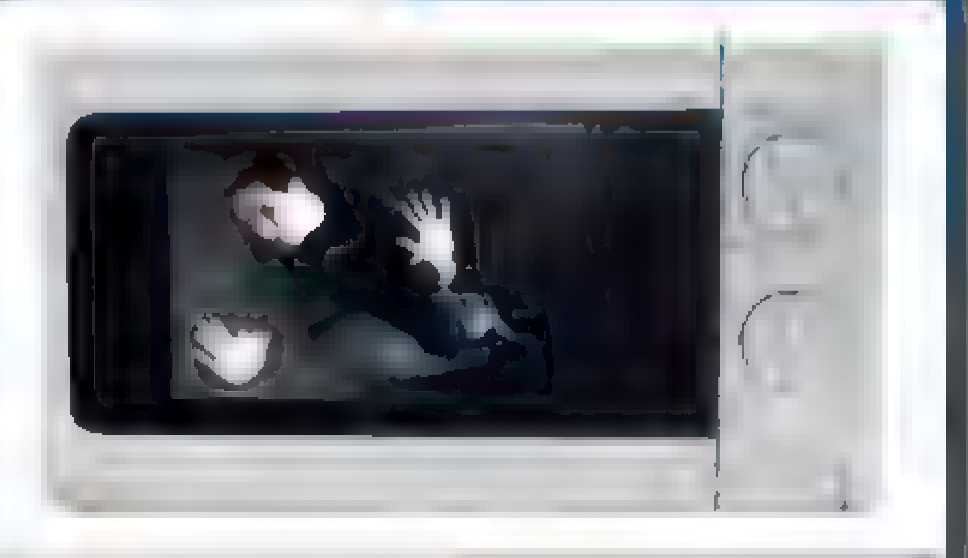
Strahlung ist gefährlich! Wie gefährlich, zeigt das PC ACTION-Redaktionsexperiment.

Wolfgang Fischer



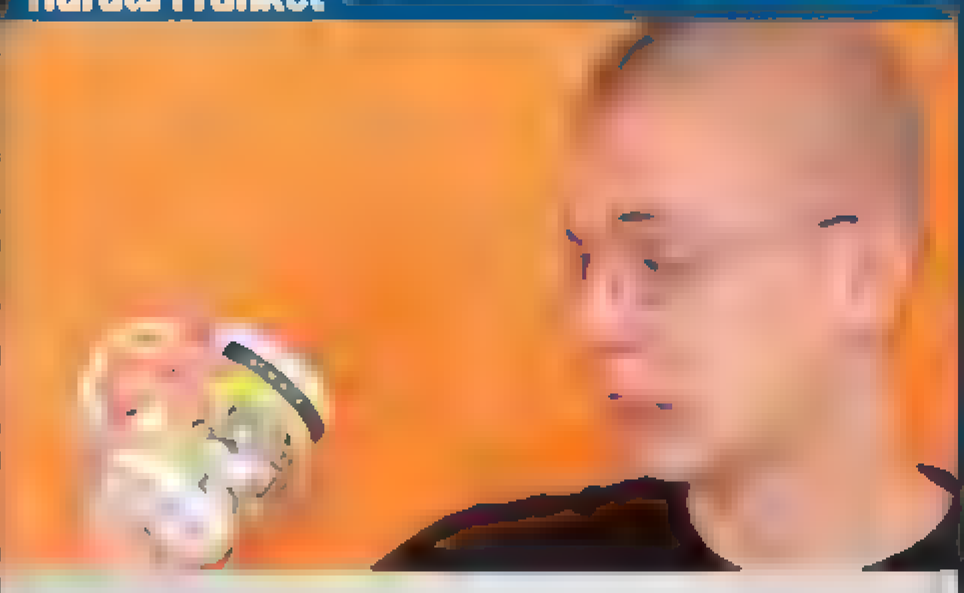
Versuchsanordnung: Wir „behandeln" Kollegen Fischer vier Tage lang mit radioaktiven Gammastrahlen.
Ergebnis: Der Proband leidet unter Haarausfall und Mundgeruch. Des Weiteren gibt er nur zynisches Gebrabbel von sich. Die Strahlung zeigt offenbar keine Wirkung.

Dennis Blumenthal



Versuchsanordnung: Wir stecken Kollegen Blumenkohl bei 800 Watt sechs Minuten lang in die Mikrowelle.
Ergebnis: Das Versuchsobjekt weist eine optimale Temperatur auf, riecht deliziös, ist hauchzart, lediglich die Kruste könnte würziger schmecken. Wir empfehlen: Salzkartoffeln dazu!

Harald Fränkel

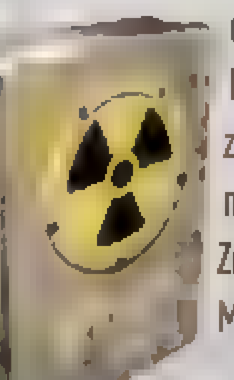


Versuchsanordnung: Wir mischen Kollegen Fränkel über Wochen hinweg waffenfähiges Plutonium in den Kaffee.
Ergebnis: Die Testperson verliert an Körperbeherrschung, Leibesfülle, Intellekt und Sarkasmus und sieht allgemein recht ungesund aus. Witzig!

Metallhammer

Für nur fünf Euro Aufpreis gibt's *Clear Sky* statt in der normalen DVD-Hülle in der limitierten Extrawurst-Metall-Variante. Toll!

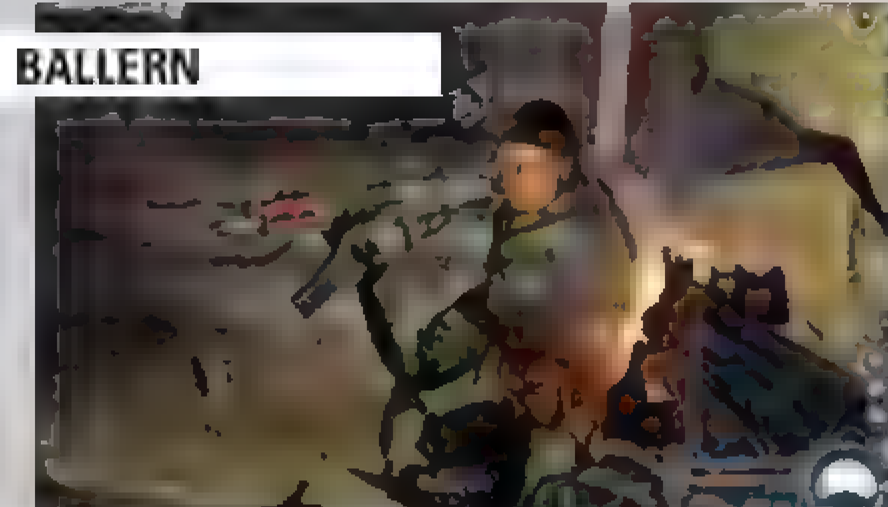
Sammelwütige und DVD-Hüllen-Hasser geben sich natürlich nicht mit der herkömmlichen Ladenfassung von *Clear Sky* zufrieden. Stattdessen investieren sie gut 45 Öcken und holen sich die edle, limitierte Sammlerausgabe in der Metallbox. Und weil die Metallkiste allein keine 5 Euro Aufpreis wert ist, gibt's obendrauf den aktuellen *S.T.A.L.K.E.R.*-Roman *Apokalypse*, einen Anstecker mit Bildmotiv und Logo, ein DIN A2 Poster (Praxistipp: Klappen Sie einfach zwei PC ACTION-Ausgaben auf und legen Sie sie nebeneinander, so groß ist DIN A2!) mit einer Zonenkarte und einer DVD voller Musik zum Spiel, Making-of und Illustrationen. Krass, oder?



So spielt sich Clear Sky

Für diesen Vorschauartikel haben wir gemordet, sind durch die Zone getingelt, haben Aufträge erledigt und Programmfehler gemeldet.

BALLERN



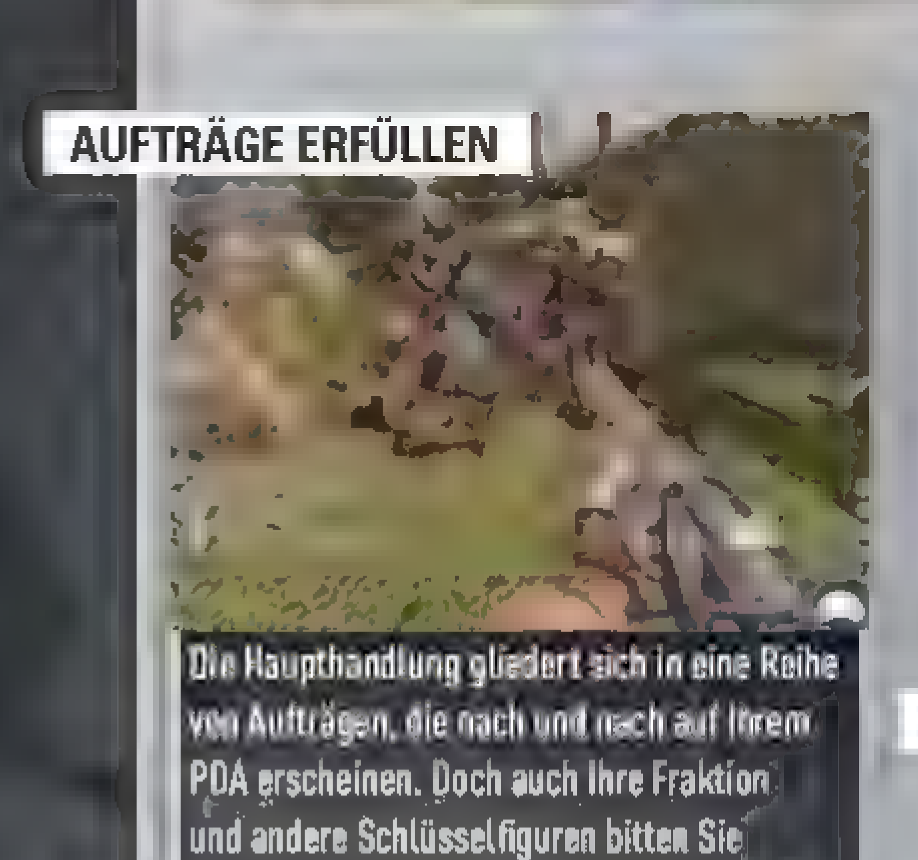
Klar, wer ein echter Stalker sein will, muss mit dem Gewehr umgehen können. Oder mit der Schrotflinte. Oder mit der Pistole. Oder mit dem Messer. Oder mit Granaten. Nur wer fleißig Blei verteilt, hat in der tödlichen Tschernobyl-Zone eine Chance, zu überleben.

FRAKTIONSKÄMPFE



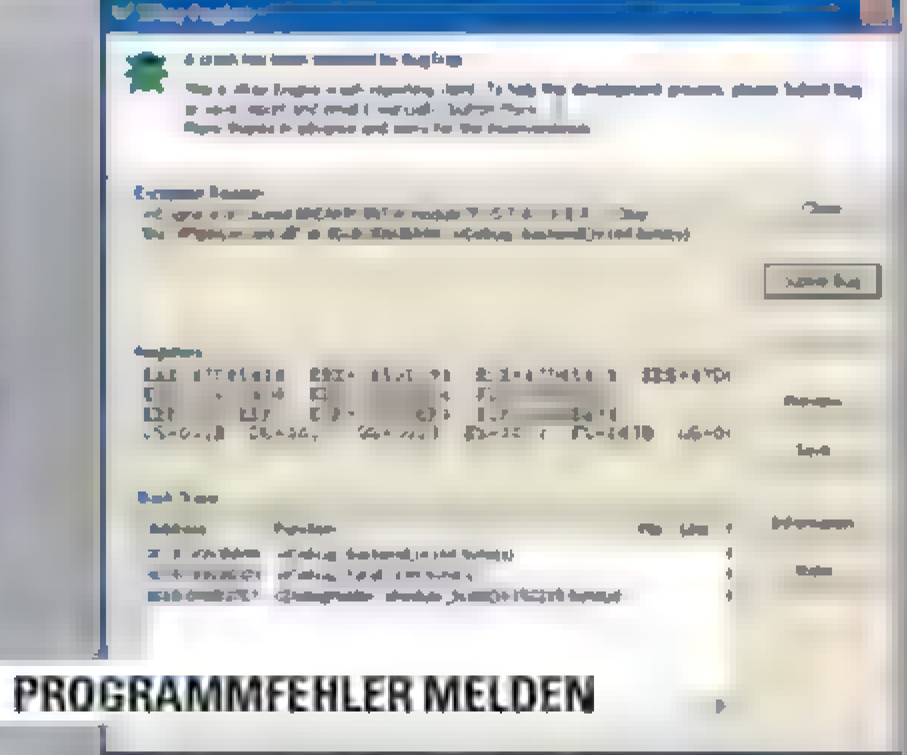
Treten Sie in den Dienst einer der acht in der Zone aktiven Fraktionen, zieht das einen ganzen Rattenschwanz an verantwortungsvollen Aufgaben nach sich: Sie verteidigen die Fraktionsgebiete, erobern Ressourcen, schlagen Angriffe zurück oder löschen ganze Banditenlager aus. Alles zum Wohle der Gemeinschaft – und zu Ihrem natürlich: Sie erhalten im Gegenzug Geld und Ausrüstung.

AUFTRÄGE ERFÜLLEN



Die Haupthandlung gliedert sich in eine Reihe von Aufträgen, die nach und nach auf Ihrem PDA erscheinen. Doch auch Ihre Fraktion und andere Schlüsselfiguren bitten Sie regelmäßig, dies oder jenes zu erledigen. Es lohnt sich, denn ohne die so verdiente Kohle steckt der Ausrüstungsnachschub.

PROGRAMMFEHLER MELDEN



Während des Tests standen wir in regem Austausch mit Mitarbeitern des Verlegers Koch Media. Sie nahmen sich unsere Anregungen und gefundenen Fehler so sehr zu Herzen, dass der Erscheinungstermin verschoben wurde. So bleibt hoffentlich genug Zeit für eine saubere Arbeit.

ROLLENSPIELEN



Die eingebauten Rollenspielelemente äußern sich auf mannigfaltige Weise: So stöbern Sie ständig nach Artefakten und Ausrüstung, lassen Ihre Waffen vom Techniker verbessern oder reparieren und sind allgemein sehr darauf bedacht, Ihre Spielfigur aufzuwerten.

führt alles unweigerlich dazu, dass Strelok auf dem Todes-Lastwagen landet und das Ende von *Clear Sky* an den Anfang von *Shadow of Chernobyl* anknüpft. Welche Bande aber unterwegs ihr Gebiet erweitern, fortschrittliche Technik entwickeln und allen anderen aufs Maul hauen wird, bleibt mehr oder weniger Ihnen überlassen. Wichtig ist: Verteidigen Sie das Fraktionsgebiet, erobern Sie Ressourcen und erforschen Sie neue Gerätschaften, dann geht es Ihrer Kampfgemeinschaft gut und alle sind zufrieden. Andererseits dürfen Sie aber auch mit einer *Call of Duty 4*-mäßigen Mein-Geodreieck-ist-mir-nonlinear-genug-Einstellung an die Sache rangehen und in rund zehn Stunden schnurstracks durch die Geschichte eilen und alle Nebenmissionen Nebenmissionen sein lassen.

FUNKTIONSMARIECHEN

Wieder einmal verfügen Sie über einen Taschencomputer (PDA), der nicht nur eine Übersichtskarte, sondern auch Informationen zu den Fraktionsverhältnissen und Ihren aktuellen Aufträgen bereithält. Wo schon *Shadow of Chernobyl* leichte Probleme mit der Übersichtlichkeit hatte, verschlimmbessert der Nachfolger das Ganze: Zwar behalten Sie einwandfrei Primär- und Nebenaufgaben mitsamt Kartenpositionen im Blick, jedoch verlieren Sie wegen der Flut an Missionen zwischenzeitlich schon mal die Orientierung. Spazieren Sie etwa aus einer Fraktionsbasis hinaus, kann es passieren, dass drei Notrufe von Verbündeten, die Ihre Hilfe benötigen, gleichzeitig eintrudeln. Aber bleiben Sie ganz ruhig, viele der Aufträge erledigen sich von selbst, denn bis Sie beim Hilfesuchenden angekommen sind, ist dieser entweder verreckt oder hat den Grund seiner Not in die Flucht geschlagen.

DA SIEHST DU TOD!

Wie zu erwarten, ist die Zone kein kuscheliges, romantisches Örtchen, wohin Sie eingangs erwähnte Tanzschulpartnerin gerne verschleppen würden – es sei denn, sie kratzt, beißt und tritt um sich. Hinter jeder Straßenbiegung lauert der äußerst facettenreiche Tod: Mutanten, Banditen, feindliche Fraktionen und misslaunige Stalker sind genauso lebensgefährlich wie gemeine Anomalien, radioaktive Strahlung und verschleppte Schuss- oder Prankenwunden. Dank großzügig eingebauter Rollenspielelemente wirken sich Verletzungen auf Gesundheit wie Kondition aus und können, je nach Ursache, mit Verbänden, Spritzen, Wodka, Erste-Hilfe-Paketen oder Lebensmitteln behandelt werden. Im Idealfall haben Sie für jeden Einsatz ausreichend von allem in Ihrem auf 50 Kilogramm begrenzten Rucksack. Falls nicht, statten Sie einem der zahlreichen Händler einen Besuch ab. Kommt Ihnen alles bekannt vor? Gut möglich, immerhin wartete *Shadow of Chernobyl* mit denselben Raffinessen auf. Komplett neu hingegen sind Techniker, die Ihre Ausrüstungsgegenstände gegen Bezahlung reparieren und aufwerten, sowie (danke, liebe Entwickler!) eine kostenpflichtige Schnellreisefunktion. Auch die künstliche Intelligenz erfuhr eine Überholung: Gegner agieren jetzt etwas schlauer und nutzen Hindernisse besser als Deckung. Insgesamt hielten es die russischen Entwickler mit dem Schwierigkeitsgrad eher sportlich: Schon auf dem zweiten von vier möglichen Graden bissen wir in der Vorabfassung dermaßen oft ins strahlenverseuchte Gras, dass wir uns am Ende wie ukrainische Milchkühe fühlten.



Schnorks springen geradewegs auf den Spieler zu. Weichen Sie aus, sonst haben Sie Ihr Leben verwirkt!


An lahme Zombifizierte können Sie sich von hinten anschleichen. Das Messer spart Munition.


Schnorks strömen aus einem Erdloch ... in das Sie hineinmüssen.

Händler Sidorowitsch ist ein alter Bekannter aus *Shadow of Chernobyl*.

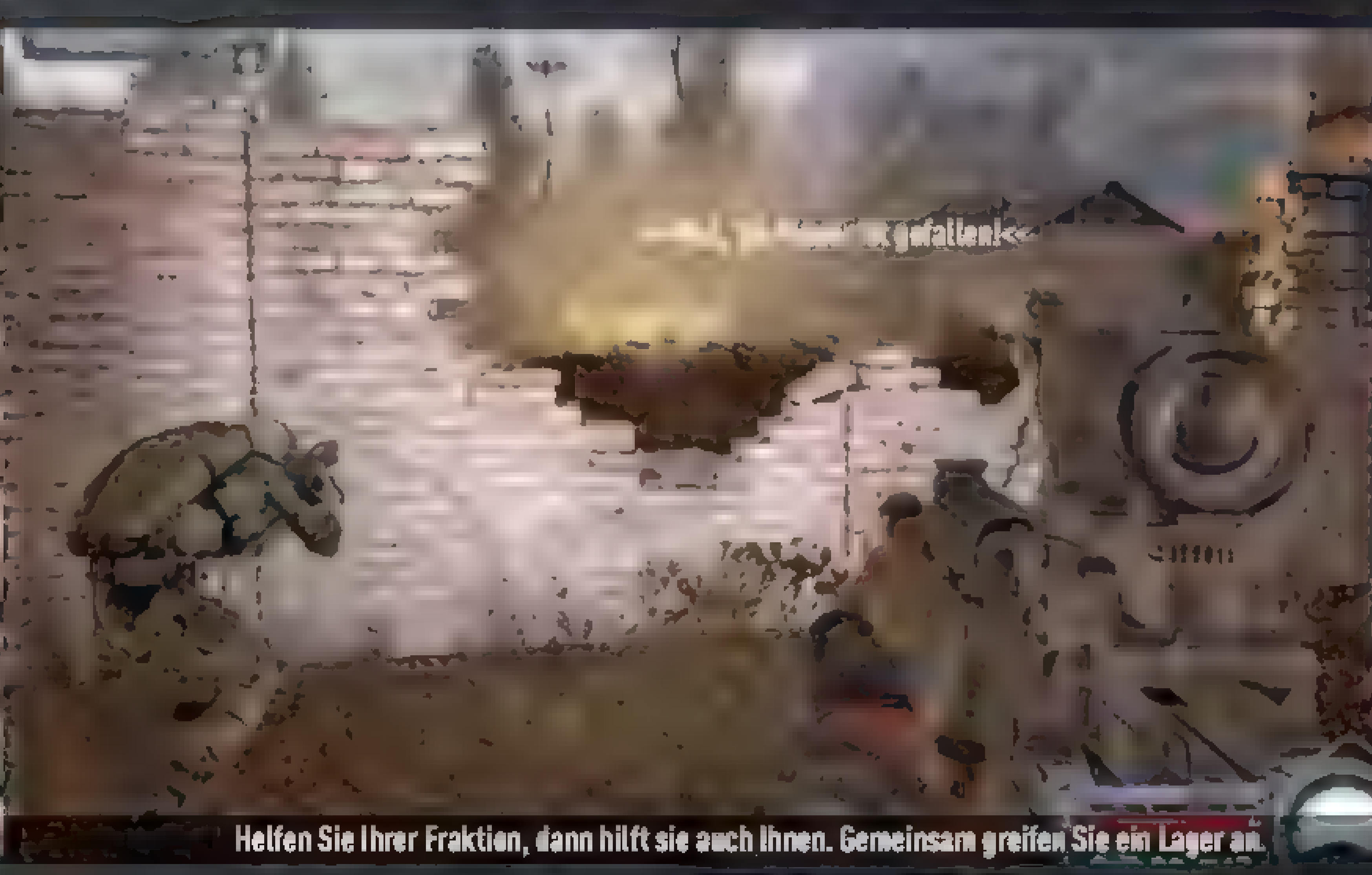
WATT, WER BIST DU DENN?
Clear Sky ist kein *S.T.A.L.K.E.R. 2*, aber auch keine simple Erweiterung. Die Entwickler greifen zwar auf bestehende Technik zurück, packen aber eine neue Handlung, frische Schauplätze, Direct-X-10-Unterstützung und zahlreiche brandneue Spielelemente in den eigenständig laufenden Nachfolger, der auf der diesjährigen Computerspielemesse E3 den Preis in der Kategorie „Beste Grafik" abstaubte. Was deshalb umso mehr verwundert: *Clear Sky* macht fast alles ein wenig schlechter als die Vorlage. Wo *Shadow of Chernobyl* zu schwer war, ist *Clear Sky* bockschwer, wo Sie im ersten Spiel mal nicht weiterwussten, piesackt Sie das neue mit Stellen, bei denen selbst wir uns die Haare rauften. Wo *Shadow of Chernobyl* Ihnen nicht erklärte, wie Sie einen Mutanten fachgerecht zerlegen, steckt *Clear Sky* Sie mit dem Vieh in eine verwirrende, auch ohne das Vieh schon tödliche Kammer ohne Ausgang. Und so weiter. Diese vielen Frustmomente führen unter anderem dazu, dass Sie die diffizil mit dem Vorgänger verwobene Hintergrundhandlung leicht aus den Augen verlieren. Sollten Sie den Vorgänger nicht gespielt haben, ist der fehlende geschichtliche Zusammenhang aber Ihr kleinstes Problem: Was es mit den Anomalien auf sich hat, wie Sie überleben und wie das virtuelle Tschernobyl funktioniert, erklärt Ihnen niemand. Das alles, die Programmfehler und ein Plotstopper (eine Stelle im Spiel, an der es, egal was Sie auch tun, nicht mehr weitergeht) hätten zu einer Wertung in der 60-Prozent-Liga geführt, jedoch versprach Koch Media, unsere Kritikpunkte zu prüfen und nachbessern zu lassen. Wir drücken die Daumen, die *S.T.A.L.K.E.R.*-Welt ist jedenfalls nach wie vor faszinierend und verträgt locker noch ein sehr gutes Spiel. Jürgen Krauß

Info: http://stalker.deepsilver.com

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC Game World
ERSCHEINT	5. September 2008
VERGLEICHBAR	S.T.A.L.K.E.R.: SoC

JÜRGEN KRAUSS

Mal abgesehen von der Geschichte bietet *Clear Sky* wenig Neues. Gut, Direct X 10, verbesserte KI und Ausrüstungsmechaniker sind fein, machen sich im Spiel aber kaum bemerkbar. Im Großen und Ganzen ist viel *S.T.A.L.K.E.R.* in *Clear Sky*, was in Anbetracht der sehr guten Wertung von *Shadow of Chernobyl* nicht verkehrt ist. Drum argert es mich umso mehr, dass *Clear Sky* dem Vorganger in allen Belangen hinterherhinkt. Ich wunsche mir, dass die Terminverschiebung reicht, alles noch in den Griff zu kriegen.


Helfen Sie Ihrer Fraktion, dann hilft sie auch Ihnen. Gemeinsam greifen Sie ein Lager an.



Auch die verlassene Fabrik kennen *S.T.A.L.K.E.R.*-Fans bereits. Dort wimmelt es von Zombifizierten.

Aus sicherer Entfernung nimmt Protagonistin Violette einen deutschen Soldaten aufs Korn.

VELVET ASSASSIN

Ein Mordsweib!

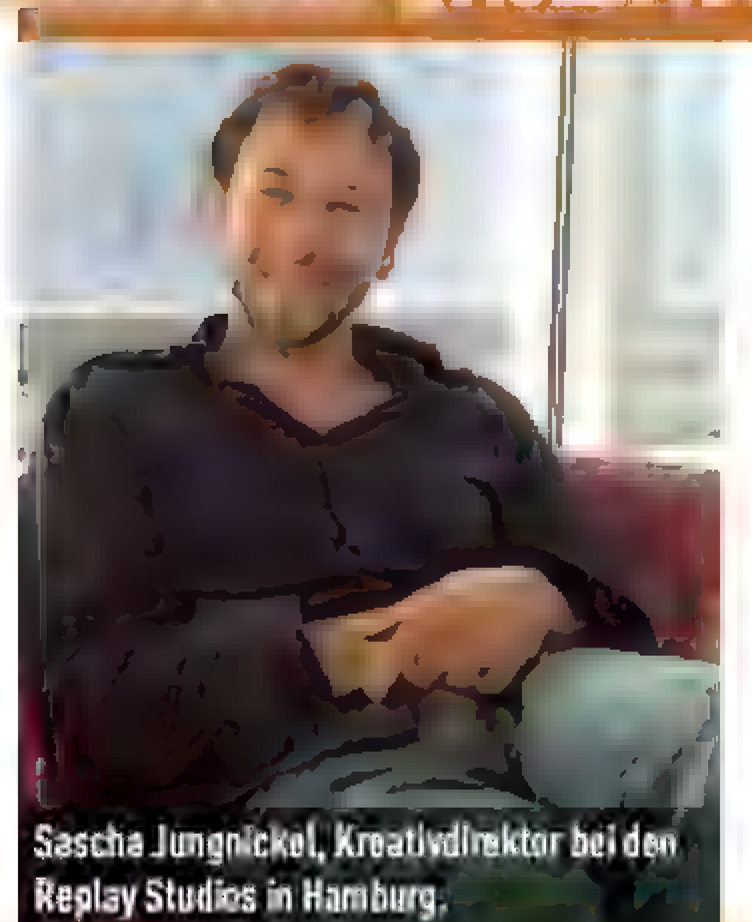
Wenn Frauen schlagen, dann richtig: Violette Summer, britische Agentin, nimmt es im Zweiten Weltkrieg gleich mit einer ganzen Armee auf.

Wenn meine Tante einen Piephahn hätte, wäre sie mein Onkel – zumindest einem Sprichwort unbekannten Ursprungs zufolge. Was aber wäre Sam Fisher, wenn er keinen Piephahn hätte? Die Antwort gibt *Velvet Assassin*: Er wäre Violette Summer. Gut, er müsste dann zwar noch mit einer Zeitmaschine in die Zeit des Zweiten Weltkriegs reisen, aber sonst würde es passen. Die Protagonistin des als „Sabotage" von der PC ACTION (Ausgabe 6/2006) enthüllten Titels agiert nämlich als britische Geheimagentin in besagtem historischen Kontext. Bedeutet: Sie versteht sich bestens auf heimtückisches Anschleichen, verdeckte Operationen und heimliche Sabotageakte hinter den feindlichen Linien. Wie Sam Fisher also – nur mit Brüsten ... und Nazis.

TOTAL KRANK

Die Figur Violette basiert auf einer tatsächlich im Zweiten Weltkrieg aktiven britischen Agentin. Jedoch nehmen es die Entwickler der Hamburger Replay Studios mit der Vorlage Violette Szabo nicht hundertprozentig genau, sondern stecken ihre Pixelrepräsentantin für die Dauer des Abenteuers in ein Krankenbett. Klingt nicht nach Action? Stimmt, die Arme liegt nämlich im Koma. Trotzdem kommen Sie in den Genuss, mit der hübschen Agentin in Verfolgerperspektive auf geheime Mission zu eilen – Sie durchleben Violettes Erinnerungen in einem Traum.

INTERVIEW „VIOLETTE SIEHT DEFINITIV BESSER IM NACHTHEMD AUS."


Sascha Jungnickel, Kreativdirektor bei den Replay Studios in Hamburg.

Sascha Jungnickel ist 35 und mag virtuelle Frauen im Nachthemd lieber als Sam Fisher.

PC ACTION Wir hatten damals *Velvet Assassin* unter dem Namen „Sabotage" in PC ACTION enthüllt? Was ist seither passiert?

Sascha Jungnickel Seitdem hat sich einiges getan. Zum einen werteten wir den Hauptcharakter Violette Summer deutlich auf und stellten ihn in den Mittelpunkt des Spiels. Des Weiteren haben wir unsere Engine auf dynamische Beleuchtung umgestellt, was das Stealth-Gameplay deutlich belebt. Weiterhin trimmten wir die Grafik auf Next-Gen und entwickeln *Velvet Assassin* für Xbox 360 und PC.

PC ACTION Euer Spiel wirkt optisch sehr künstlerisch. Verharmlost das nicht die Weltkriegs-Thematik?

Sascha Jungnickel Im Gegenteil. Wir nutzen die expressive Farbgebung, um die Emotionen des Spielers besser kontrollieren zu können. Wir wollen ein intensives Spielerlebnis in einer faszinierenden, aber auch beklemmenden Umgebung schaffen, das den Spieler anregt, sich mit der Vergangenheit auseinanderzusetzen.

PC ACTION Sam Fisher aus *Splinter Cell* gilt als erfolgreichster Schleicher der Spielgeschichte. Wo konnte ihm Violette noch etwas vormachen?

Sascha Jungnickel Violette sieht definitiv besser im Nachthemd aus.

PC ACTION Bitte zähle alle Fakten zum Spiel auf, die dir einfallen – besonders die mit Zahlen.

Sascha Jungnickel Zwei Schwierigkeitsgrade, drei steigerbare Fertigkeiten, vier verschiedene Outfits, sieben historische Waffen, zwölf Levels, unter anderem in Notre Dame, im Warschauer Ghetto und in Hamburg, 50 Stealthkills (zum Beispiel: Stich von hinten in die Männlichkeit und dann in den Nacken), 147 Kisten Bier, 1.623 Pizzen, 21.504 Dateien in unserem Depot.

>>Lieber eine Taube auf dem Dach als eine Hässliche im Bett.<<

Klettern, verstecken, heimlich zuschlagen – die Protagonistin hat einiges auf dem Kasten.

>>Ich kann einfach nicht hinsehen wenn jemand erschossen wird!<<

Die stimmungsvolle Farbgebung schafft Atmosphäre – so zumindest der Plan der Entwickler.

>>Nicht die Hellste: Katha Komben.<<

Im Dunkel eines Ganges überrascht Violette gleich einen deutschen Soldaten.

>>Der plastische Chirurg war ein echter Witzbold.<<

Ein Deutscher in Unterhemd und heller Aufruhr stürmt mit Maschinenpistole und Gasmaske durch eine Lagerhalle.

KLEINE MACHT DEN DROGEN

Ihr Traumurlaub erstrahlt in stimmungsvoller Grafik, die sich nicht die Geißel der Realität auferlegt: Überzeichnete, fast surrealistische Schauplätze, intensive Farben und kontrastreiche Schattenspiele prägen das Geschehen. Doch das Koma-Szenario wirkt sich ebenso auf das Spielverhalten aus. Ein Beispiel: Violettes Traum-Ebenbild sammelt während der Mission kleine Morphiumkapseln, die es ihr ermöglichen, die Zeit um sich herum langsamer ablaufen zu lassen, während sie sich völlig normal weiterbewegt. Die Gegner sind in solchen Momenten nicht mehr als Kanonenfutter. Um das Ganze optisch zu unterstreichen, verblassen die Farben und die gesamte Umgebung erscheint weicher als zuvor. Und als ob das nicht schon genug wäre, verschwinden wie von Geisterhand Violettes Klamotten und die Heldin agiert, solange der Zeitlupenmodus anhält, in Nachtwäsche. Schleichwerbung für die Dessouskollektionen von Victoria's Secret? Eine heimliche Pro-Drogen-Kampagne zur Senkung der Überbevölkerung? Uns ist das schnurz, Hauptsache, wir bekommen spärlich bekleidete, weibliche, sekundäre Geschlechtsmerkmale (=Titten, am liebsten groß) auf den Schirm.

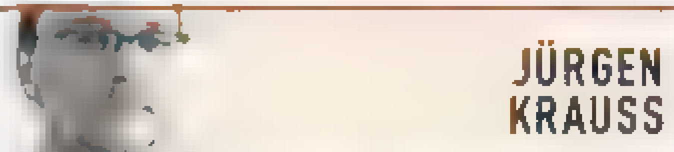
TOLLE ROLLE

Wie in einem Rollenspiel erhalten Sie für gefundene Gegenstände und erlegte Gegner Erfahrungspunkte, die Sie nach Ihrem Gusto auf die drei Eigenschaften Stärke, Schleichen und Morphinnutzung verteilen. Überhand nehmen soll dieses Spielelement jedoch nicht, *Velvet Assassin* wird ein astreines Action-Spiel, das den Zweiten Weltkrieg mit all seinen Schrecken darstellen will. Die künstlerische Optik und die Tatsache, dass sowohl die Heldin wie auch viele der Missionen von wahren Begebenheiten inspiriert sind, leisten dazu ihren Beitrag. Jürgen Krauß

Info: www.velvetassassin.com

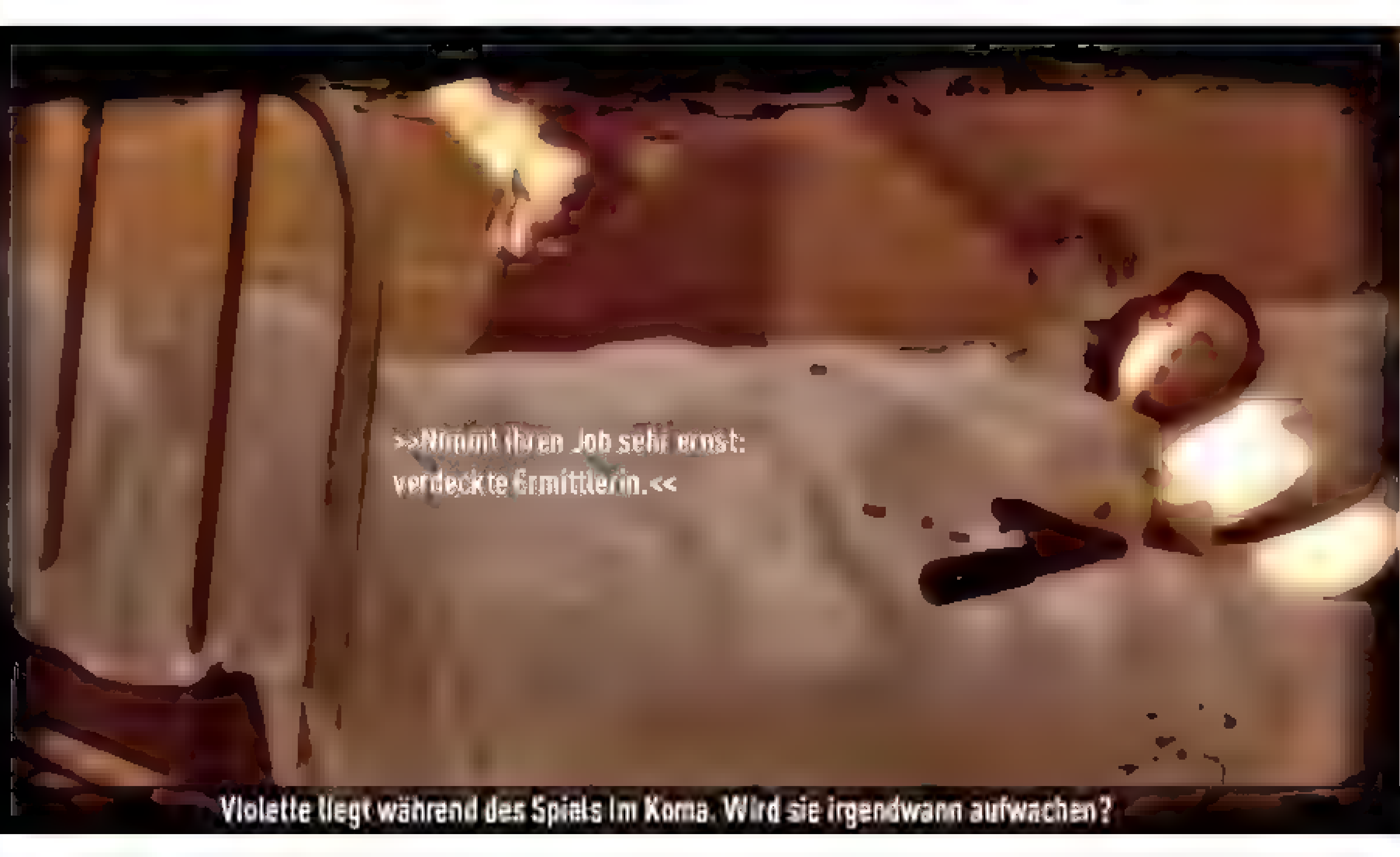
Velvet Assassin

GENRE	Action
HERSTELLER	Replay Studios/Gamecock Media
ERSCHEINT	Ende 2008
VERGLEICHBAR	Splinter Cell



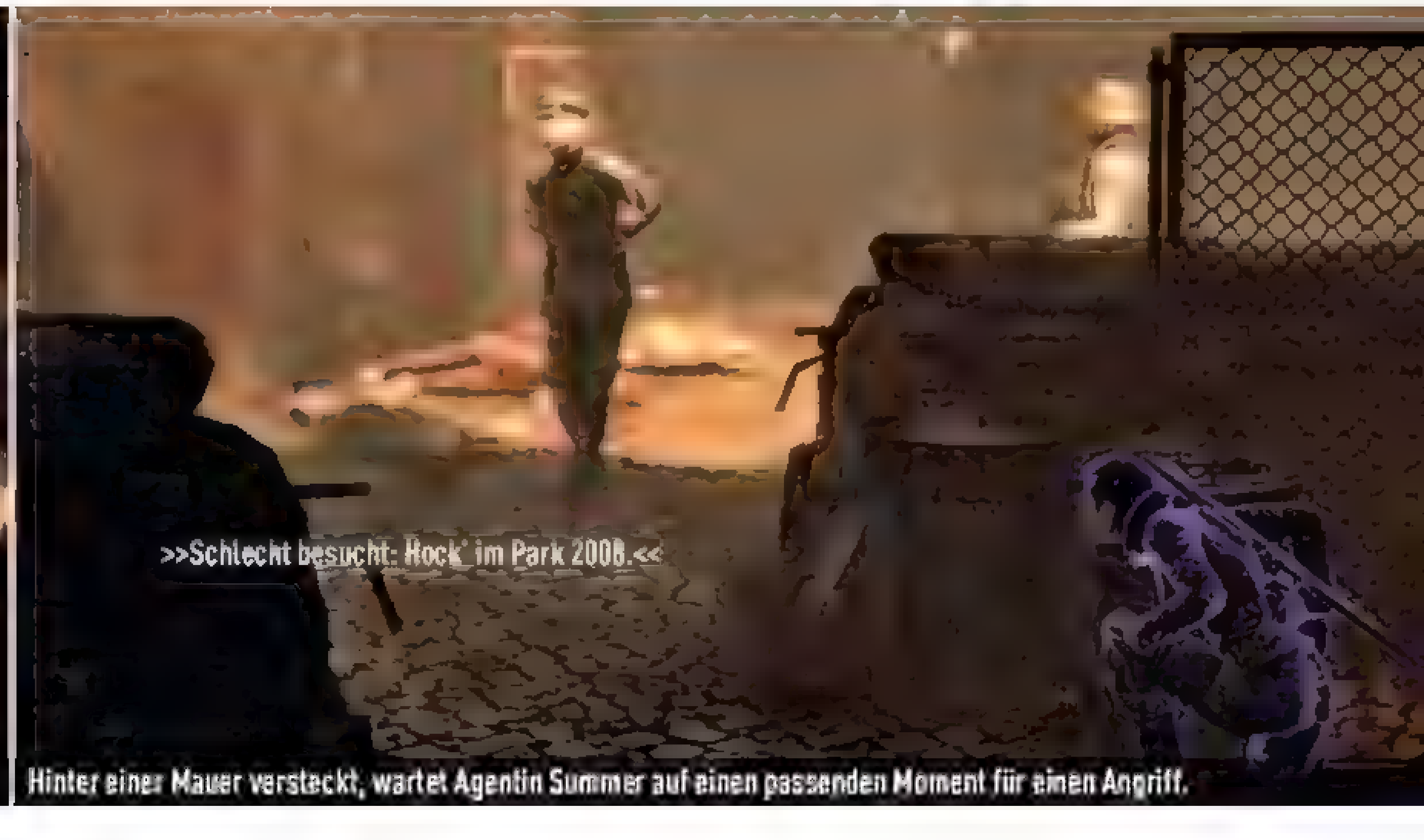
JÜRGEN KRAUSS

Velvet Assassin wird super. Ein Actionspiel mit einer Heldin, die zumindest ab und zu in Unterwäsche umherturnt, kann einfach nicht schlecht werden. Aber mal im Ernst: Wer von Zweiter-Weltkriegs-Szenarien noch nicht genug hat und außerdem auf Sam Fisher steht, dem sollte auch der Titel aus Hamburg gefallen. Ich bin aber mit überschwanglicher Vorfreude noch etwas zurückhaltend, immerhin ist das Teil schon gefühlte 30 Jahre in Entwicklung – oft ein schlechtes Omen. Ich drücke den sympathischen Entwicklern trotzdem die Daumen und hoffe, dass ich mich irre.



>>Nimmt ihren Job sehr ernst: verdeckte Ermittlerin.<<

Violette liegt während des Spiels im Koma. Wird sie irgendwann aufwachen?



>>Schlecht besucht: Hock' im Park 2008.<<

Hinter einer Mauer versteckt, wartet Agentin Summer auf einen passenden Moment für einen Angriff.

In einem prunkvollen Bad sucht Bond hinter einer Statue Deckung. In solchen Momenten sehen Sie das Geschehen in Verfolgersicht.

>>Der Däne Loose Wasa hat die Wasserlass-WM gewonnen und präsentiert stolz sein Rohr.<<

JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST

Bond und blauäugig

Bond-Girl: „Den Martini gerührt oder geschüttelt?" Bond: „Ich wäre gerührt, wenn du mir einen schütteln würdest." Lustig, oder?

Zwar hat die Einleitung nichts mit dem Spiel zu tun, aber wenigstens hat sie Ihre Aufmerksamkeit auf diesen Artikel gelenkt. Ha! Zur Sache: *Ein Quantum Trost* schickt Sie durch die Handlungen des gleichnamigen Kinofilms und dessen Vorgänger *Casino Royale*. Beide Streifen entstammen der neuen Bond-Ära: 007 ist nun kein schleimiger, aalglatter Pierce-Brosnan-Frauenversteher mehr, sondern ein ruppiger, knallharter Daniel-Craig-Draufgänger. Recht so!

IN TÖDLICHER MISSION

Die wichtigste Frage dabei ist sicherlich: Wieso trägt das Teil so einen völlig bescheuerten Namen? Wie bei James-Bond-Filmtiteln üblich, verrät auch *Ein Quantum Trost* bei genauer Betrachtung gleich mehrerlei. Übersetzen und Interpretieren wir den Originaltitel *Quantum of Solace* etwas freier, tritt Bonds Motivation für das bevorstehende Abenteuer zutage: Er ist auf der Suche nach einem Minimum (=„quantum" frei aus dem Englischen übersetzt) an Trost und Vertrauen. Außerdem kämpft 007 in seinem jüngsten Streich gegen eine vermeintlich wohltätige und daher trostspendende Organisation namens Quantum. Wahnsinn, was solch ein debiler Titel alles hergibt ... Sie als virtueller Geheimagent erleben das Geschehen zeitweise aus der Ego- und zeitweise aus der Verfolgerperspektive – mitunter gar auf Bild-im-Bild- und Splitscreen-Anzeigen. Das Motto: viel Action und Schleichen, wenig Kugeln. Ausschweifende Schusswechsel, für einen James Bond ohnehin eher untypisch, sind zwar möglich und mitunter unvermeidbar, doch drängt Sie das Spiel sanft in Richtung leises, wohlüberlegtes Vorgehen. Zum Ausgleich verpassen die Entwickler der Lizenzumsetzung auch knallharte Actioneinlagen mitsamt spektakulären Tötungssequenzen (so genannte „Fatalities"), Bosskämpfen, Turnpassagen und Quick-Time-Events, also Spielabschnitten, bei denen Sie ähnlich einem Reaktionstest möglichst koordiniert und zeitlich abgestimmt auf Ihre Tastatur hämmern.

STIRB AN EINEM ANDEREN TAG

In einem Interview äußerte sich der ausführende Produzent Garret Young zaghaft zum Mehrspielermodus: „Ja, es wird einen geben." Punkt. Jedoch könnte gerade dieser ziemlich interessant werden, zumindest falls Entwickler Treyarch ein paar innovative Agentenspielzeuge einbaut. Wir denken da an so etwas wie eine Armbanduhr, die Gummienten verschießt, einen MP3-Player mit Warp-Antrieb oder mit Zyankali angereicherte Wurstbrote in Schulbus-Form. Pünktlich zum Deutschland-Kinostart von *Ein Quantum Trost* am 6. November soll auch der virtuelle Bond auf Verbrecherjagd gehen. Jürgen Krauß

Info: www.007thevideogame.com

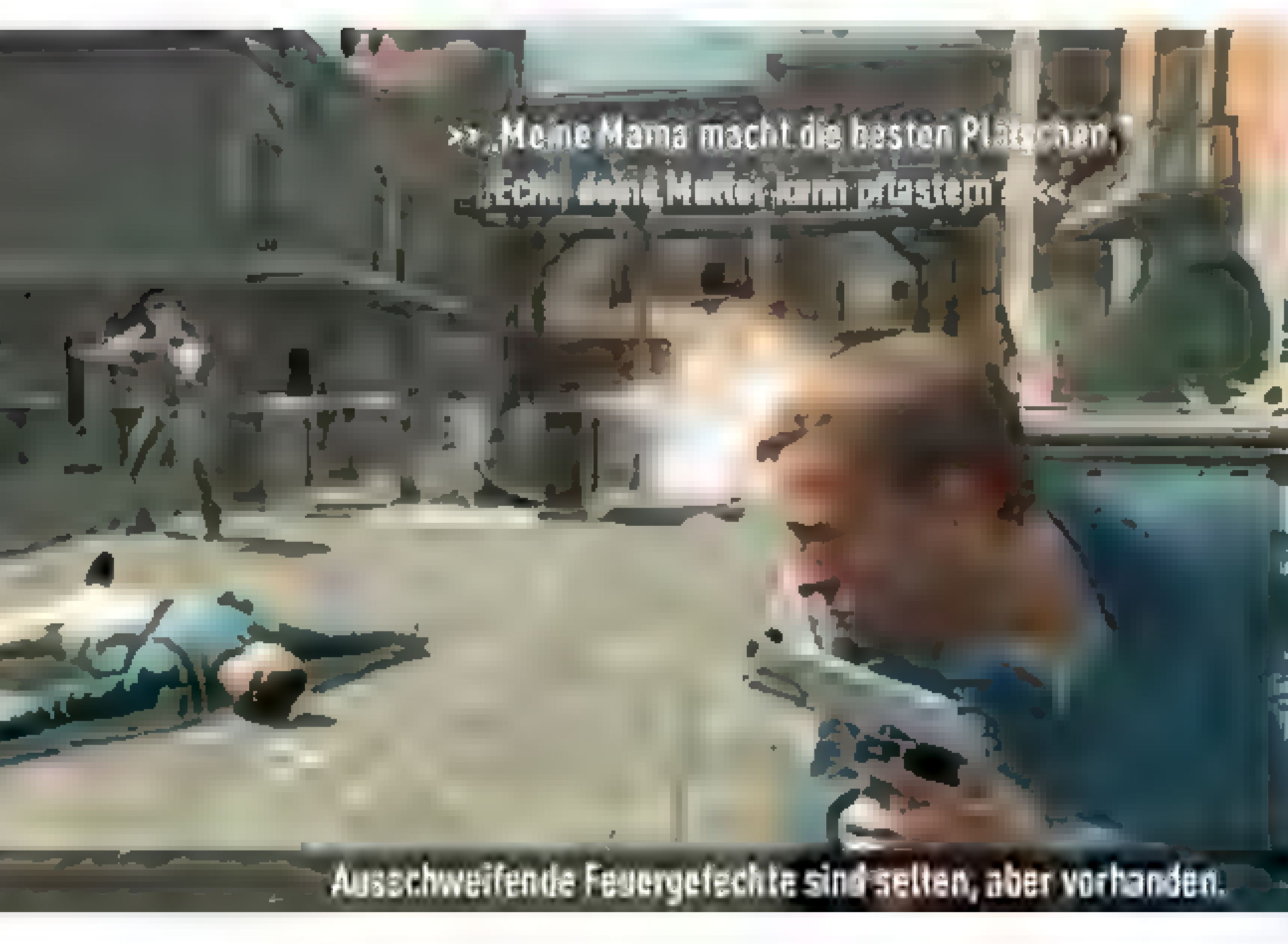
J. Bond: Ein Quantum Trost

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Treyarch/Activision
ERSCHEINT	6. November 2008
VERGLEICHBAR	Splinter Cell



JÜRGEN KRAUSS

Auch wenn meine verfressenen Kollegen lieber ein Quantum Toast hatten, sind wir fast einhellig einer Meinung: *Ein Quantum Trost* konnte echt was werden. Zwar bekleckerten sich die Entwickler von Treyarch bei ihrem letzten Projekt *Call of Duty 3* nicht übermäßig mit Ruhm, jedoch stehen ihnen dieses Mal das hauseigene *Call of Duty: World at War*-Team wie auch die *Call of Duty 4*-Mannschaft von Infinity Ward beratend zur Seite. Die zuletzt Genannte spendierte übrigens auch die *Call of Duty 4*-Grafikengine, weswegen das Teil auf jeden Fall schon mal optisch was hermachen wird.



>> „Meine Mama macht die besten Plätzchen." „Echt, deine Mutter kann pflastern?" <<

Ausschweifende Feuergefechte sind selten, aber vorhanden.



>>Unerträglich: Arschkriecher.<<

Anschleichen und zuschlagen (oder zutreten) – so geht ein guter Agent vor.

>>Mit großem Truck kann nicht jeder umgehen.<<

Ein Lastwagenfahrer kann nicht mehr rechtzeitig bremsen und rast mit seinem Brummi in den Lkw des Vordermanns.

ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS

Große Ampel-Kollision

Seit die Entwickler von Synetic die Serie unter ihren Fittichen haben, geht es steil bergauf – führt der neue Teil den Erfolg fort?

Verstehen Sie uns nicht falsch: Erfolgreich waren die PC-Umsetzungen von *Alarm für Cobra 11* schon immer – zumindest, was die Verkäufe angeht. Die Kritiken in der Fachpresse waren allerdings im tiefsten Wertungskeller angesiedelt und Spieler mit Ahnung (auch PC ACTION-Leser genannt) machten einen großen Bogen um die miserablen Produkte. Schuld an den schlechten Noten war die holländische Spieleschmiede Davilex, die im Jahre 2004 *Alarm für Cobra 11* (PCA-Wertung: 41 %) und ein Jahr später *Alarm für Cobra 11: Volume 2* (PCA-Wertung: 38 %) entwickelte. Vorher hatte sich die Truppe in Szenekreisen mit den fürchterlichen *Autobahn Raser*-Teilen bereits einen mehr als schlechten Namen gemacht. Seit 2006 sind die deutschen Entwickler von Synetic (*World Racing 2*, *Mercedes Benz World Racing*) für die *Cobra 11*-Serie verantwortlich – zum Glück!

LASS ES KRACHEN

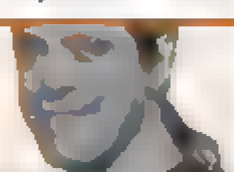
Wie im Vorgänger schlüpfen Sie bei *Burning Wheels* in die Rollen der beiden Hauptdarsteller der TV-Serie *Alarm für Cobra 11*: Semir Gerkhan und Ben Jäger. Das Duo soll auf dem PC nicht nur echt aussehen, sondern sich dank der Originalstimmen auch so anhören. Natürlich gehen Sie mit den beiden auf Gaunerjagd – es erwarten Sie 50 Missionen, die sich an der aktuellen achten Staffel orientieren. Dabei heizen Sie mit einem Polizeiauto durch die beiden Areale „Autobahn" und „Stadt". Neuheit: Diesmal ist die Spielwelt wesentlich freier, so können Sie beispielsweise abseits der normalen Missionen eigenständig nach dem Rechten sehen und Extra-Aufgaben finden – und davon soll es laut Entwickler nur so wimmeln. Ralph Wollner

Info: www.rtl-games.de

Alarm f. C. 11: Burning Wheels

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Synetic/RTL Playtainment
ERSCHEINT	November 2008
VERGLEICHBAR	AL f. Cob. 11: Nitro, NfS. Pro Street

RALPH WOLLNER



Die *Alarm für Cobra 11*-Serie ist wie ein guter Wein – sie wird von Jahr zu Jahr besser. Wie Sie unschwer auf den Screenshots erkennen können, hat Synetic die Optik noch einmal ein ganzes Stück poliert und auch das Schadensmodell soll nach Herstellerangaben um einiges detaillierter ausfallen als beim Vorgänger. Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob das mit der freien Spielwelt gut bei den Fans ankommt. Man denke nur an *Driver 3* – hier war die spielerische Freiheit das große Manko des Spiels. Ich sage nur: „Schuster, bleib bei deinen Leisten ..."



>>Was haben ein Rennfahrer und ein Apotheker gemeinsam? Beide geben Gummi.<<

Das Schadensmodell fällt bei *Burning Wheels* noch detaillierter aus als beim Vorgänger *Nitro*.



In der frei befahrbaren Spielwelt können Sie selbstständig auf Gaunerjagd gehen.

»Die weißrussische Damen-Football-Mannschaft feiert große Erfolge!«

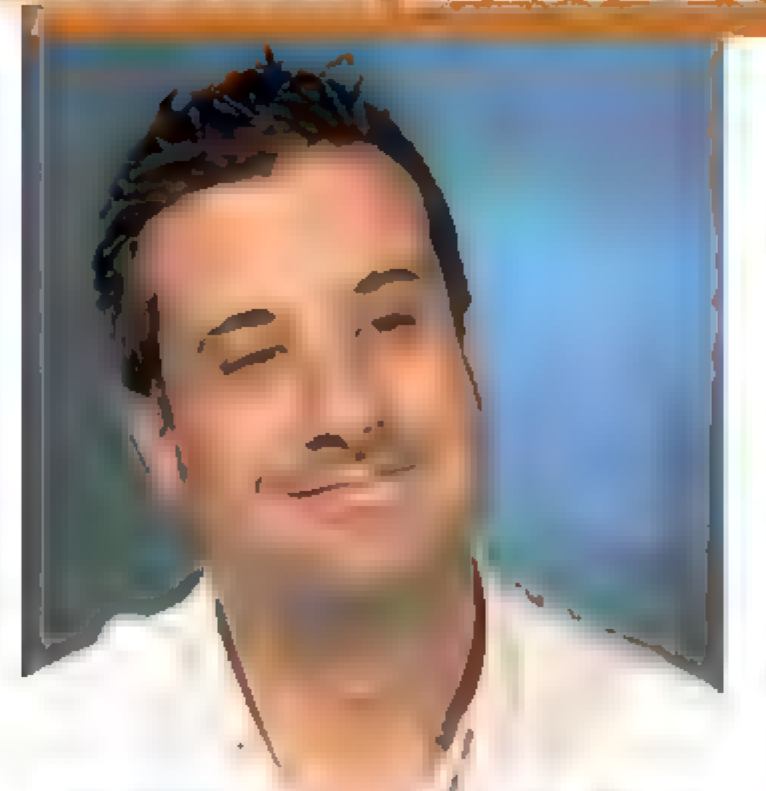
Der Anführer der Menschen-Mannschaft legt sich mit einem Ork an. Im Vordergrund liegen die ersten Opfer.

BLOOD BOWL

Neue Ballmordart

AUF DVD VIDEO

Was ist der Unterschied zwischen *Blood Bowl* und einer Frau? Bei *Blood Bowl* gibt es keine Regelprobleme.



Zwei Mannschaften, ein Ball und keine Regeln – so könnte man *Blood Bowl* kurz umreißen. Oder stellen Sie sich einfach American Football ohne Einschränkungen vor, das kommt auch ganz gut hin. Einigen Lesern dürfte diese Beschreibung bekannt vorkommen und tatsächlich: *Blood Bowl* gibt es schon. Zwar nicht auf dem PC, dafür aber als Brettspiel. Die französischen Entwickler von Cyanide (u. a. *Radsportmanager 2008*, *Loki*) sind eingefleischte Fans des Kult-Würfelspiels und versuchen nun die vielen taktischen Möglichkeiten und den schwarzen Humor auf den Bildschirm zu übertragen. Um die Anhänger rundum glücklich zu machen, gibt es zwei Spielvarianten von *Blood Bowl*. Leute, die möglichst nah an der Vorlage bleiben wollen, wählen die rundenbasierte Version. Hier gibt es alle Taktiken und Kniffe des Brettspiels. Jede Partei hat eine bestimmte Zahl von Aktionspunkten, mit denen sie ihre Züge „bezahlt". Die Mannschaften kommen nacheinander an die Reihe – das Ganze erinnert ein wenig an Schach mit abgefahrenen Spielfiguren. „Wir haben lange überlegt, wie wir die kleinen Finessen des Klassikers auf dem PC nachempfinden, und haben bisher für alles eine Lösung gefunden", sagt Antoine Villepreux, Entwickler und Produkt-Manager von Cyanide. Und tatsächlich entdecken wir im neuen

„BLOOD BOWL IST EINFACH EINZIGARTIG!"

Antoine Villepreux ist Entwickler bei Cyanide und Produkt-Manager von *Blood Bowl*.

Bei einer Präsentation von Blood Bowl in unserem Verlag stellten wir Produkt-Manager Antoine Villepreux vom französishen Entwickler Cyanide zur Rede und sprachen mit ihm über sein aktuelles Projekt.

PC ACTION In der gleichnamigen Tabletop-Vorlage zu *Blood Bowl* gab es 20 Rassen. Wie habt ihr entschieden, welche Rassen ihr für das PC-Spiel übernehmen wollt und welche nicht?

Antoine Villepreux Zum einen wollten wir die Rassen integrieren, die bei den Spielern am beliebtesten sind. Zum anderen haben wir aber auch versucht, möglichst vielfältige Rassen im Spiel zu haben, um verschiedene Spielstile zu ermöglichen, sodass bei *Blood Bowl* jeder Spieler eine Fraktion findet, die zu ihm und seinem gewünschten Stil passt.

PC ACTION Was ist das Coolste an *Blood Bowl*?

Antoine Villepreux Der Spaßfaktor! *Blood Bowl* nimmt sich selbst nicht zu ernst. Es gibt zwar einen relativ hohen Anteil an Gewalt, aber das ist nicht ganz so ernst gemeint, es ist alles stets lustig gehalten. Es gibt Kommentatoren, johlende Zuschauer, die Gewalt ist nicht realistisch – es ist einfach ein sehr spaßiges Spiel.

PC ACTION Mit welchem anderen PC-Spiel würdest du *Blood Bowl* vergleichen?

Antoine Villepreux Puh ... ich weiß nicht, es gibt bisher noch kein PC-Spiel wie *Blood Bowl*, das ich kenne. Es ist kein Sportspiel, es ist kein wirkliches Strategiespiel ... *Blood Bowl* ist einfach einzigartig!

PC ACTION Bitte sag uns, warum *Blood Bowl* das beste Spiel des Jahres ist.

Antoine Villepreux *Blood Bowl* ist das beste Spiel des Jahres, weil es keinen vergleichbaren Titel gibt, es ist ein einzigartiges Spiel, das eine ganz neue Spielerfahrung bietet. Man sollte *Blood Bowl* unbedingt eine Chance geben und es anspielen, denn es macht wirklich Spaß!

>>PC ACTION erklärt Sprichwörter. Heute: ein Fass aufmachen.<<

Die Auswechselspieler der Zwergenmannschaft versüßen sich die Zeit mit alkoholischen Getränken.

Der Kapitän der Echsen-Partei geht auf einen Zwerg los.

>>Man findet doch immer wieder einen Grund zum Anstoß.<<

Nach dem Anpfiff kommt es immer zu Tumulten, da alle den Ball haben wollen.

>>Tragt jetzt Zahnspange: der Hulk.<<

Der Ork fackelt nicht lange und tritt ein Mitglied des Zwergen-Trupps aus dem Weg.

Blood Bowl viele Details wieder. Zum Beispiel die kleinen flinken Goblins, die mit dem Ball in ihren Händen über die gegnerischen Reihen geworfen werden können, um dann ungestört der Touchdown-Linie entgegenzustürmen. Natürlich kostet ein solches Manöver mehr Aktionspunkte, als einen Charakter einfach nur zu bewegen. Hier gilt es, geschickt zu wirtschaften und die Aktionspunkte taktisch klug einzusetzen.

GREIF EIN! GREIF AN!

Wenn Sie mit Rundenstrategie nichts am Hut haben oder einfach mal eine Abwechslung dazu brauchen, wählen Sie die Echtzeit-Version von *Blood Bowl*. Hier agieren beide Mannschaften gleichzeitig, was den Spielverlauf natürlich wesentlich actionlastiger macht. Ach ja, apropos Action: Der vor Längerem uns gegenüber angekündigte Action-Modus kommt nicht für PC und bleibt den Konsolenspielern vorbehalten – die Xbox-360- und die PS3-Fassung sollen sich grundlegend vom PC-Spiel unterscheiden, welche deutlich mehr in die Strategie-Ecke geschoben wird. Wie dem auch sei, im Echtzeitbereich brauchen Sie schnelle Finger und starke Nerven. Hier soll nämlich ordentlich der Lebenssaft spritzen und auch mal Körperteile der Spieler das Feld verzieren. Ob das Spektakel ungeschnitten in Deutschland erscheint, ist noch nicht geklärt. Sicher ist, dass im Einzelspielermodus eine spannende Karriere auf Sie wartet. Dieser Teil könnte fast schon als Sportmanager-Spiel durchgehen, denn hier müssen Sie sich um Details wie Beliebtheit und Sponsoren der Spieler, Kauf und Verkauf von Sportlern sowie ihr Älterwerden, ihre Pensionierung und sogar die Entsorgung nach dem Tod kümmern. Zum Mehrspielermodus gibt es kaum Infos, außer dass es möglich sein soll, online gegeneinander anzutreten. Immerhin. Ralph Wollner

Info: www.bloodbowl-game.com

Blood Bowl

GENRE	Echtzeit- und Rundenstrategie
HERSTELLER	Cyanide / Koch Media
ERSCHEINT	November 2008
VERGLEICHBAR	Speedball 2, M.U.D.S.



RALPH WOLLNER

Als Kenner des Brettspiels freue ich mich riesig auf die PC-Umsetzung. Meine Begeisterung bekommt aber einen Dämpfer, weil es der Action-Modus nur in die Konsolen-Fassungen geschafft hat. Allerdings ist der Echtzeitstrategie-Teil so benutzerfreundlich, dass sogar ich unbegabter Stratege die Steuerung verstehe – und das will was heißen! Optisch macht *Blood Bowl* jetzt schon einen mehr als soliden Eindruck und bis zum Erscheinungstermin im November haben die französischen Programmierer ja eh noch etwas Zeit. Ich glaube, das wird gut.



Bei der Partie Zwerge gegen Echsen gab es sehr viele Verletzte.



>>Die Beamten spielen auch mit.<<

Gegen den Chef der Menschen-Mannschaft hat der Ork (Vordergrund) das Nachsehen.

>>Auch Männer täuschen Orgasmen vor.<<

Kältestarre: Ein Besatzungsmitglied fand in den Eismassen seinen Tod.

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Eiskalt erwischt

„Sleep of Reason" heißt so viel wie „Schlaf der Vernunft". Nein, *Cryostasis* handelt weder von Blondinen noch von Alkoholikern.

Vielmehr geht es um gehirntote Besatzungsmitglieder eines vor Jahren in der Arktis verschollenen Eisbrechers. Die wandern nämlich von Kajüte zu Kajüte – langsam und ziellos. Erst als sie Ihre Spielfigur erblicken, schnappen sie gezielt ein herumliegendes Rohr oder eine abgebrochene Türklinge, rennen auf Ihren Helden los und dreschen mit aller Gewalt, die Untote nur aufbringen können, auf seinen Kopf ein. Zum Glück kann Alexander Nesterov, so der Name Ihres Alter Ego, die lästigen Zombies auf Distanz halten. Oder zumindest das, was nach ein paar Schüssen von ihnen übrig bleibt.

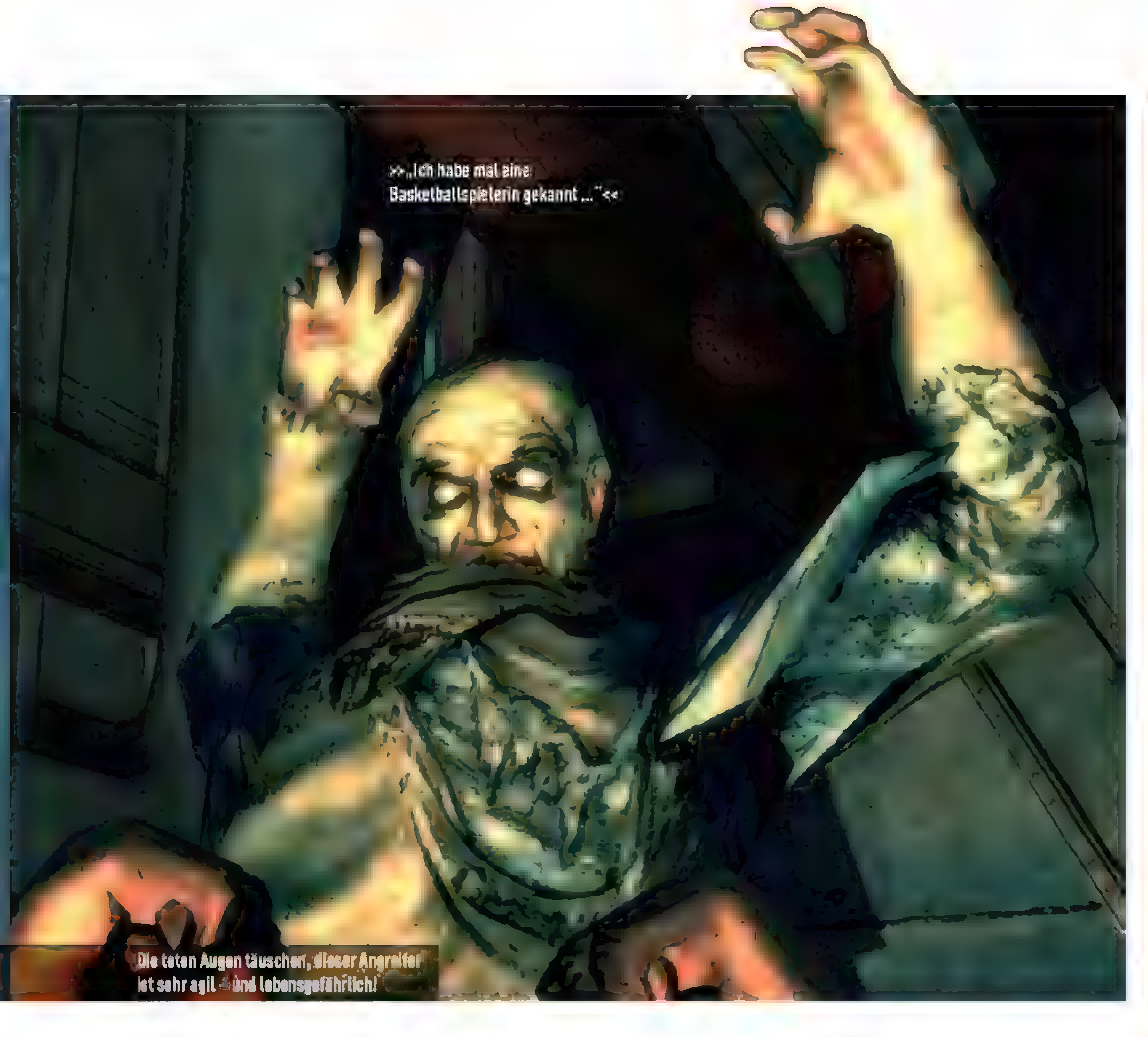
STICH IN DEN SEE!

Dabei fängt der Ego-Shooter gar nicht so actionreich an. Ein altes, nukleargetriebenes Schiff erliegt im Kampf gegen das Eis. Fast wie Titanic, nur nicht ganz: Statt unterzugehen und dabei Widerlinge wie Leonardo DiCaprio mitzuziehen, bleibt das Schiff einfach im Eis stecken und friert dort vor sich hin. Jahre später tritt der Meteorologe Alex Nesterov an Bord – allein, versteht sich –, um den Vorfall zu untersuchen. Warum die Besatzung untot umherwandert, steht ebenfalls auf seiner Aufklärungsliste. Wir vermuten, dass es irgendwas mit der Kryokonservierung zu tun hat (so „Cryostasis" frei



Ekelhaft: Diesem untoten Angreifer fehlt ein Stück seiner Bauchdecke.

Der Behälter mit einem eingefrorenen Menschen lässt die Experimente im Ansatz erahnen.



Die toten Augen täuschen, dieser Angreifer ist sehr agil – und lebensgefährlich!

Das ist ja cool!

Cryostasis bedeutet so viel wie Kryokonservierung. Wir erklären, was sich hinter diesem kryptischen Begriff verbirgt.

Wenn etwas kryokonserviert wird, ist es extrem tiefgekühlt – meistens in flüssigem Stickstoff auf rund minus 200 Grad. Spermien zum Beispiel. Oder Embryonen. Nach dem Auftauen kann man die Dinger noch gebrauchen. Wissenschaftler frieren übrigens gegen Geld auch kürzlich verstorbene Menschen in speziellen Behältern ein, um sie in ferner Zukunft wiederzubeleben, wenn die Medizin mal so weit ist. Kann klappen, muss aber nicht. Wenn Gewebe gefriert, bilden sich in den Zellen Eiskristalle, die ebendiese Zellen zerstören. Dieses Problem wollen die Forscher irgendwann lösen. Wenn Sie sich also nach Ihrem Tod einfrieren lassen, machen Sie prinzipiell nichts falsch – außer ganz viel Kohle auszugeben, statt von dieser Ihrem Bengel etwa einen fetten Benz zu kaufen. Kryonik-Forschung ist übrigens auch im privaten Bereich weit verbreitet. Manche verzweifelten Mütter frieren ihre neugeborenen Kinder in haushaltsüblichen Tiefkühltruhen ein ... Wie dem auch sei: Sowohl die wissenschaftliche als auch die mütterliche Methode sind hierzulande illegal. Das mit den Kindern gilt als Mord, das mit den ohnehin Verstorbenen als Verstoß gegen die in Deutschland vorgeschriebene Friedhofsbestattung. Ach ja, auch im Ausland war die Labormethode eine Zeit lang unzuverlässig. Einige Anbieter in den Vereinigten Staaten mussten ihre kaltgestellten Kunden „normal" beerdigen – weil sie pleite gingen. Die Labore, nicht die Kunden, versteht sich. Was das Ganze mit dem Spiel zu tun hat? Na ja, scheinbar sind die hirnlosen Zombies auf dem Schiff ein Produkt fehlgeschlagener Kryonik-Experimente.

übersetzt), einer Methode zur Aufbewahrung von Zellen in extremer Kälte. Ein paar Infos dazu finden Sie im Extrakasten „Das ist ja cool!".

SEELENVERWANDTSCHAFT

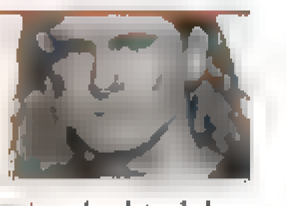
Waffen sind nicht das einzige Hilfsmittel bei Ihren meteorologisch-monströsen Untersuchungen. Alex verfügt über die sogenannte Mental-Echo-Kraft, mit der er sich kurzzeitig in die letzten Lebenssekunden Verstorbener versetzen kann, um sich die damaligen Ereignisse buchstäblich vor Augen zu führen. Dabei sieht er nicht nur passiv zu, sondern greift stellenweise auch aktiv ins Geschehen ein. So versperrt etwa ein umgestürzter Kran den Weg des Helden. Die Leiche des Kranführers fristet seitdem in der Kabine ihr Dasein. Also versetzen Sie sich in die Erinnerung des Toten und lassen den Kran von der Kabine aus in eine etwas andere Richtung kippen, damit der Weg frei bleibt. Freilich geht der Kranführer erneut drauf, diesmal hat er vor seinem Ableben aber wenigstens was Nützliches getan. Andere Situationen dienen hingegen dem Spannungsaufbau. Etwa wenn Sie in der Haut eines Besatzungsmitglieds in seinen letzten Augenblicken gegen Feinde kämpfen und durch Gesprächsfetzen mit Ihren Verbündeten ein paar interessante Infos zu den Ereignissen von damals erfahren, bevor eine Kugel zwischen Ihren Auge Sie wieder in den „normalen" Alex zurückversetzt. Klingt super! Unser bisher einziger Kritikpunkt ist die noch etwas sterile Optik. Zwar soll *Cryostasis* kein Grafikwunder wie *Bioshock* werden, ein paar mehr Details würden aber die beklemmende Horror-Atmosphäre noch stärker wirken lassen. Nichtsdestotrotz freuen wir uns auf das Spiel wie Zombies auf Gehirn. Davon kann man schließlich nie genug haben. Auch wenn Gehirn in *Cryostasis* wohl eher an den Wänden der engen Gänge zu finden sein wird ... Alexander Frank

Info: www.cryostasis-game.com

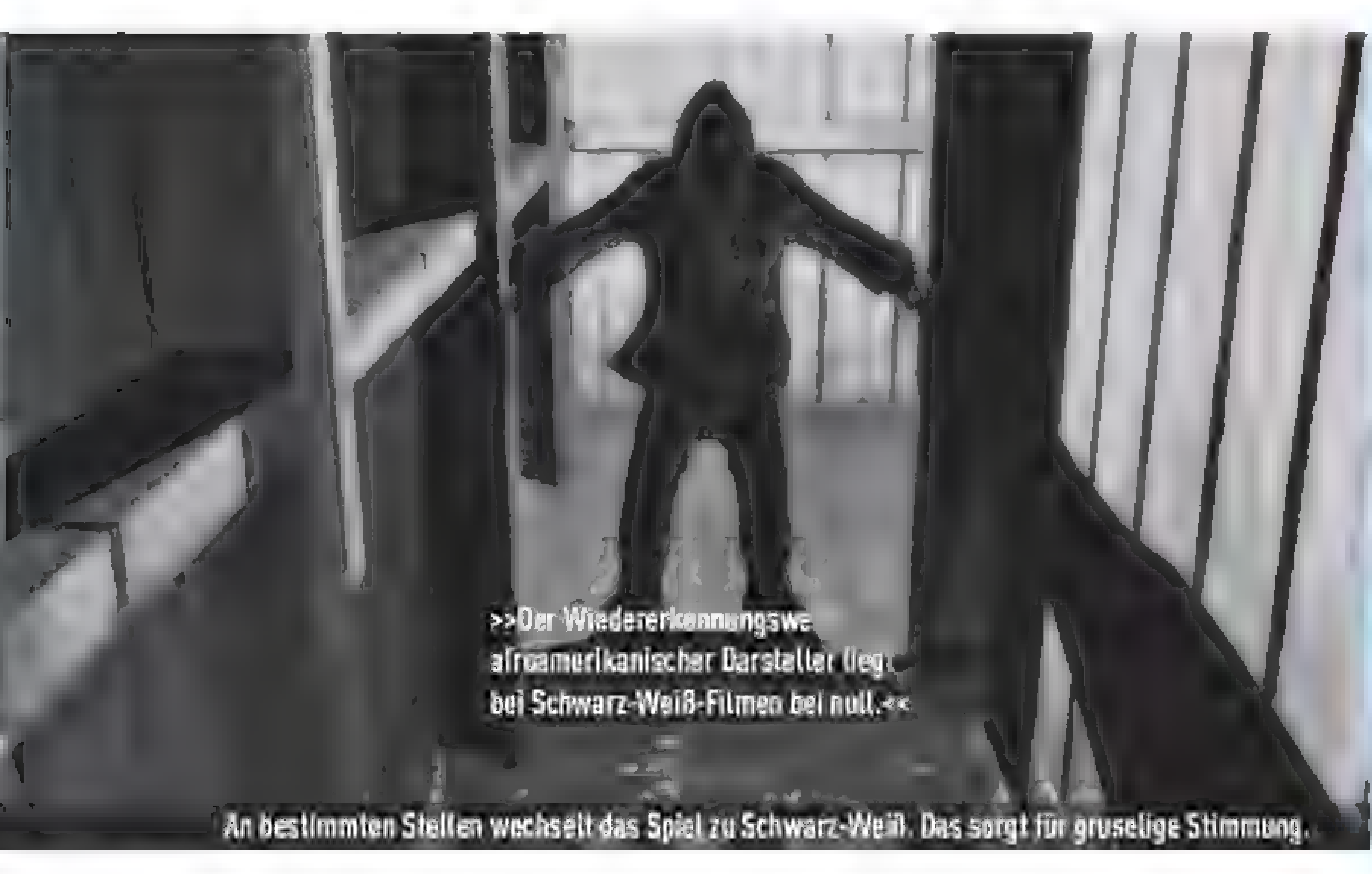
Cryostasis: Sleep of Reason

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Action Forms/505 Games
ERSCHEINT	Oktober 2008
VERGLEICHBAR	Bioshock, Resident Evil 4

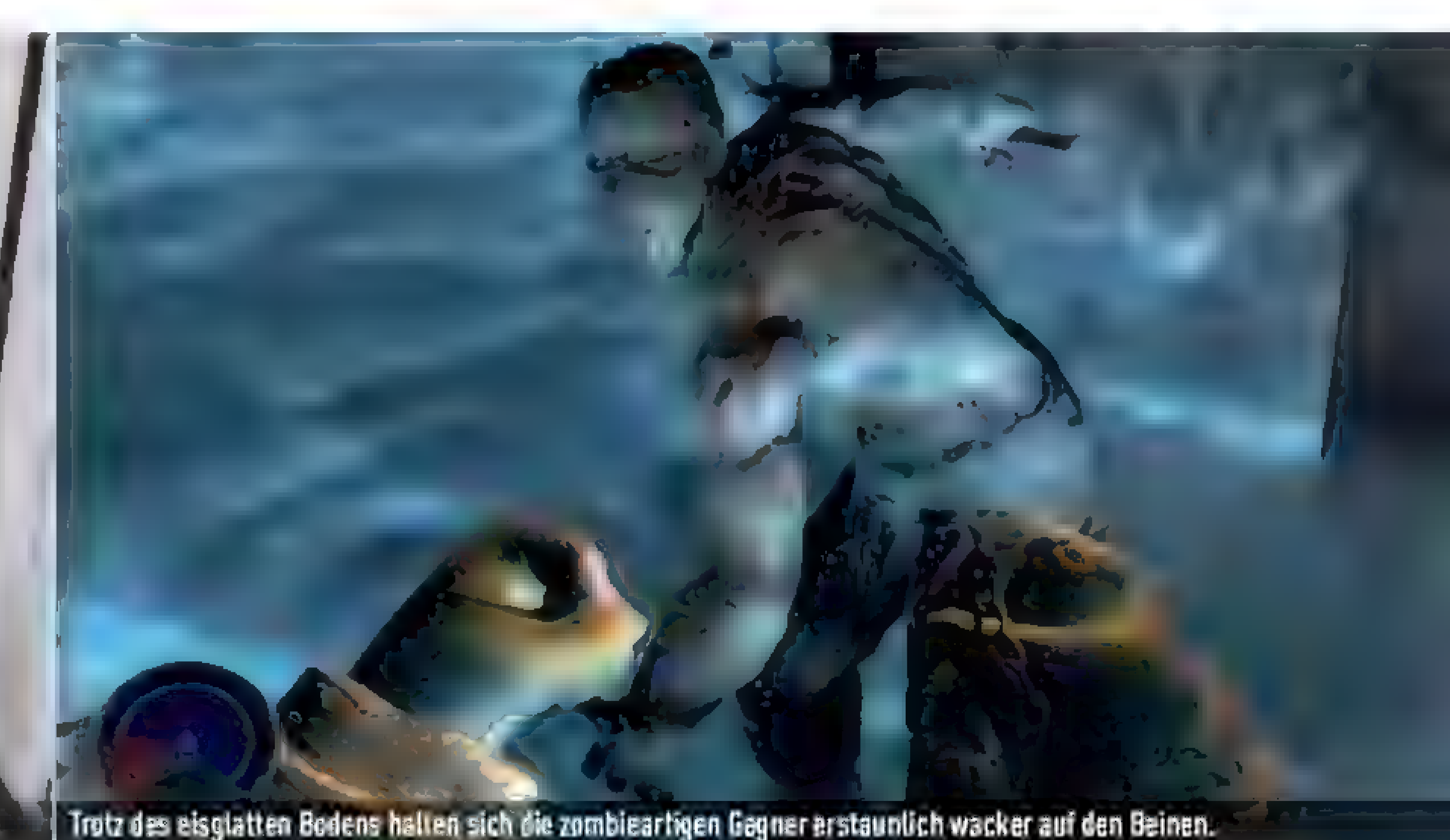
ALEXANDER FRANK



Als ich den Titel *CryOSTasis* hörte, dachte ich wegen der Wortbildung an ein *Crysis* aus dem Osten. Tatsächlich erinnert das Spiel aber an *Bioshock*: dunkle Gänge, entstellte und aggressive Gegner, ein Haufen Furchtmomente. Noch aber wirkt das Abenteuer ein wenig steril. Übrigens spielt die Kälte in diesem russischen Horror-Trip eine tragende Rolle: Bei drohender Unterkühlung auf dem gefrorenen Schiff muss Ihr Held eine Wärmequelle suchen – etwa eine leuchtende Glühbirne. Ob er sich nach russischer Tradition auch mit Wodka auf Trab bringen kann, ist indes nicht bekannt.



An bestimmten Stellen wechselt das Spiel zu Schwarz-Weiß. Das sorgt für gruselige Stimmung.


Trotz des eisglatten Bodens halten sich die zombieartigen Gegner erstaunlich wacker auf den Beinen.

Mit dem lustig aussehenden Marshmallow-Mann ist wie schon im ersten Kinofilm nicht gut Kirschen essen.

>>Gummipuppen müssen nicht hübsch, sondern funktionell sein.<<

GHOSTBUSTERS: DAS VIDEOSPIEL

Ich spuk dir ins Gesicht!

„Kreuzt *niemals* die Ströme!" In der Herrentoilette sollten Sie diesen Rat unbedingt beherzigen. Als Geisterjäger nicht zwingend.

Obwohl es schon im Kultfilm *Ghostbusters* von 1984 „Don't cross the streams" hieß – letztendlich pfiffen die Helden drauf, kreuzten die Strahlen ihrer Nuklearbeschleunigerstrahlenkanonen und retteten damit die Welt. Ein zweites Mal bewahrten sie die Menschheit dann 1989 vor dem Untergang und nun, fast 20 Jahre später, kommen sie erneut zum Einsatz: am Computer. Der Clou daran ist, dass Sie das Quartett als eine Art Lehrling aus der Verfolgerperspektive tatkräftig unterstützen. Oder Sie stürzen sich mit vier Kumpels im kooperativen Mehrspielermodus auf die Geister- und Dämonenbrut, wie uns die Entwickler in einem exklusiven Interview unter anderem verrieten (Augen schwenken nach rechts!).

AYKROYD MACHT GESCHICHTE

Wir haben bereits in den Ausgaben 2/2008 und 6/2008 über das Projekt von Terminal Reality (bekannt für die Grusel- und Action-Abenteuer *Nocturne*, *Blair Witch* und *Blood Rayne 2*) berichtet, jetzt gibt es neue Bilder zum Spiel. Sie zeigen zum Beispiel den schon aus dem ersten Film bekannten weißen, riesigen Marshmallow-Mann in Nahaufnahme, die Helden, die optisch ihren filmischen Vorbildern Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis und Ernie Hudson nachempfunden wurden, ihr berühmtes Einsatzfahrzeug sowie einige neue Kreaturen, mit denen es die Polygonjungs und letztlich auch Ihr Alter Ego im Lauf der Geschichte in New York zu tun kriegen. An der Entstehung der Story wirkten übrigens Aykroyd und Ramis höchstselbst mit. Aus deren kreativen Köpfen waren schon die Drehbücher für die beiden Kinowerke gepurzelt. Das lässt uns auf etliche Dialoge



Die Geisterjäger haben ihr Auto vor der Bibliothek an der Fünften Straße geparkt.

>>Hat seinen PC am Rücken: Datenträger.<<

Ein umherschwebender Geist veralbert die vier verdutzten Geisterjäger.

>>Ausgebüxt: Zwölffingerdarm.<<


Die alte Schachtel rechts kennen wir aus dem ersten Film. Links: unverkennbar Dr. Ray Stantz.

>>Der „Air" Jordan unter den Rollstuhlbasketballern schraubt sich wieder mal in die Luft.<<

Die beiden Gruselgestalten rechts wurden speziell für das Spiel kreiert.

an der Schwachsinnsgrenze hoffen, damit das Flair der Zelluloid-Vorbilder schön authentisch rüberkommt. Noch haben wir aber ein bisschen Angst! Denn wir wissen aus schlechter Erfahrung, dass Filmumsetzungen in neun von zehn Fällen so gelungen sind wie die Ochsenknecht-Bälger – im Fall der Ghostbusters würden wir auf ein derartiges Debakel gerne verzichten. Wobei: Eine Umsetzung im eigentlichen Sinne ist der Titel ja gar nicht, die Macher wollen ihr Baby als digitalen Nachfolger der beiden Filme verstanden wissen.

ZERSTÖRBARE UMGEBUNG

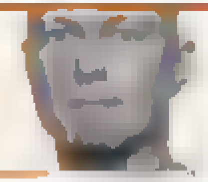
Das Spielprinzip gestaltet sich nach bisherigen Informationen simpel, was bekanntlich nicht zwingend schlecht sein muss. Während Sie versuchen, allerlei Höllenwesen und sogar Halbgötter mit der Nuklearbeschleunigerstrahlenkanone zu bearbeiten, erfreut eine virtuell zerstörbare Umgebung das Auge. Austoben dürfen sich die Geisterjäger unter anderem an vielen aus den Filmen bekannten Orten. Auf dem Programm stehen etwa die öffentliche Bibliothek an der Fünften Straße, ein Hotel samt Tanzsaal und Gefechte über den Dächern der Stadt. Außerdem statten die Recken dem alten Feuerwehrgebäude einen Besuch ab, das als Hauptquartier fungiert. **Letzte Meldung:** Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Nachricht, dass die Zukunft des Spiels plötzlich alles andere als sicher ist. Activision, das den *Ghostbusters*-Verleger Vivendi Games übernommen hat, setzte überraschend den Rotstift an und strich den Titel von der Veröffentlichungsliste. Ob er weiterentwickelt wird und auf den Markt kommt, stand bei Fertigstellung dieses Artikels noch nicht fest. Harald Fränkel

Info: www.ghostbustersgame.com

Ghostbusters: Das Videospiel

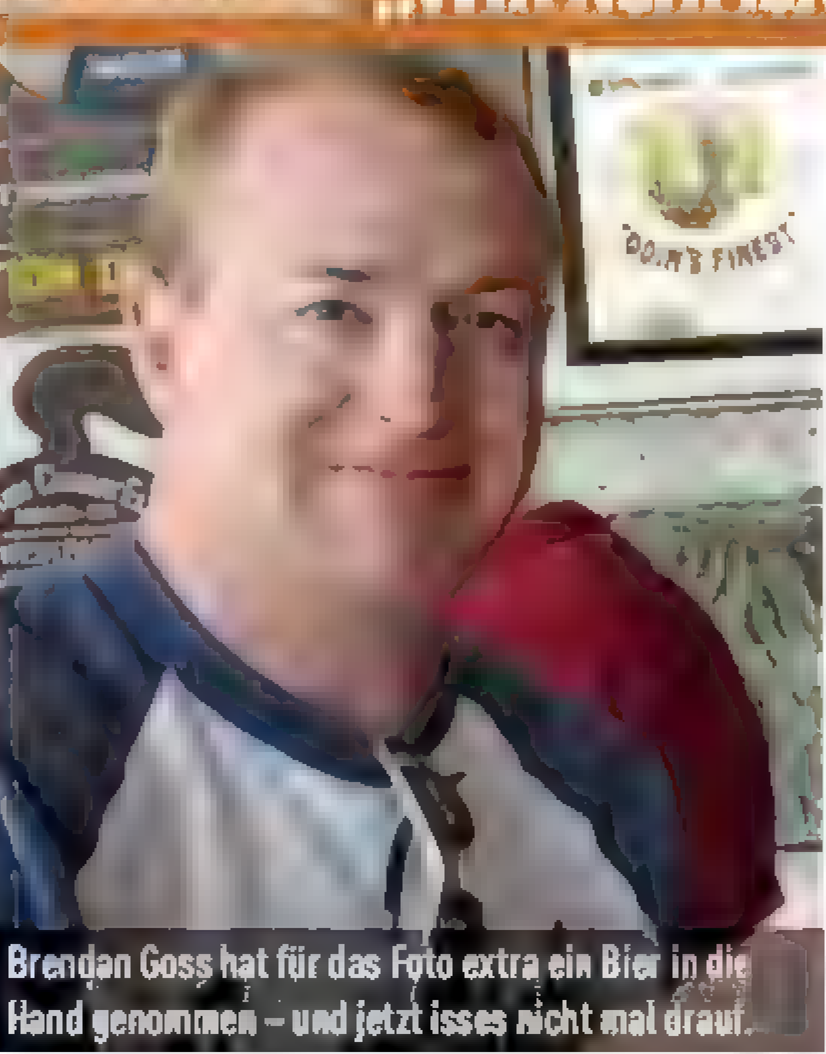
GENRE	Action
HERSTELLER	Terminal Reality/Vivendi Games
ERSCHEINT	Herbst
VERGLEICHBAR	Stranglehold, Resident Evil 4

HARALD FRÄNKEL



Ich bin extrem hoffnungsvoll. Aber auch falls das aus *DSDS* entsprungene Tralala-Schmalzgeschwür Fady Maalouf wider Erwarten nicht bald wieder aus den Single-Charts verschwindet, besteht Grund zur Freude: *Ghostbusters* konnte witzig werden – obwohl es optisch nicht in der Jessica-Alba-Liga mitspielt. Sollte der Humor knallen und sollten die Entwickler im Vergleich zu ihren vorherigen Titeln noch eine kleine Schippe drauflegen, erwartet uns ein gutes Spiel. Der jüngst im Internet veröffentlichte Trailer macht Lust auf die Geisterjagd.

INTERVIEW: „WIR NEHMEN AUCH ANTIDEPRESSIVA!"


Brendan Goss hat für das Foto extra ein Bier in die Hand genommen – und jetzt isses nicht mal drauf.

Wir baten zum Interview – und Brendan Goss, Produzent bei Entwickler Terminal Reality, stellte sich unseren Fragen.

PC ACTION Lass uns über Geister, Dämonen, George W. Bush und andere Kreaturen aus der Hölle reden: Bitte erklär das Spielprinzip von *Ghostbusters* – aber halte es so einfach wie möglich, da wir einen österreichischen Redakteur haben, der es auch verstehen soll.

BRENDAN GOSS: Nun, wie jeder echte Fan weiß, hassen die Geisterjäger Gespenster. Ich meine, sie hassen sie *wirklich*. Sie verjagen Gespenster aus Häusern, quälen sie mit nicht genehmigten Nuklearbeschleunigern, zwängen sie in Geisterfallen, die viel zu klein für die Ektoplasma-Masse der Gespenster sind, stopfen sie auf unbestimmte Zeit in unglaublich überfüllte Lagereinrichtungen und machen sich die ganze Zeit darüber lustig. Das ist das *Ghostbusters*-Flair, das wir für das Spiel einfangen wollten. Was den Spieler betrifft: Du bist der neue Techniker für experimentelle Waffen. Also liegt es an dir, die neue Ghostbuster-Ausstattung von Egon zu testen, während die Jungs hinter dir stehen und dir aus einer ordentlichen, sicheren Entfernung „helfen". Und weil du der Neue bist, stehst du manchmal rum und erlebst das humoristische Hin- und Hergescherze zwischen Ray, Egon, Peter und Winston, während Tonnen von Möbeln und anderes teures Zeug zu Bruch gehen und Geister gefangen werden – was auch du versuchst. [...]

PC ACTION Wir wissen, dass die Spieler gegen Slimer, den Marshmallow-Mann und Gozer kämpfen. Welche anderen bekannten Dämonen sind denn im Spiel? Unser Vorschlag: Nehmt die deutsche Bundeskanzlerin. Das Merkel ist wirklich gruselig!

BRENDAN GOSS Na ja, wir haben Geister, Gespenster, Erscheinungen, Nebel, Sinnestäuschungen, Trugbilder, Todesfeen, Golems, Monster, Wiedergänger, Ghoule, eine Art Zombie, Schatten, verlorene Seelen und einen kleinen Gott. Ich bin mir nicht wirklich sicher, welche von diesen Bezeichnungen am angemessensten für eure Kanzlerin ist. Vielleicht Zombie, aber das ist nur eine Mutmaßung.

PC ACTION Wir sind sicher, dass ihr das alte *Ghostbusters*-Spiel von 1984 sehr gut kennt, weil ihr alte Säcke seid – wie PC ACTION-Mumie Harald Fränkel. Wird es im neuen Spiel möglich sein, Autos zu kaufen und aufzurüsten? Was ist mit Fahrsequenzen?

BRENDAN GOSS Nun, wie wir schon vorher angemerkt haben, dreht sich in *Ghostbusters: Das Videospiel* alles darum, einen nicht genehmigten Nuklearbeschleuniger auf deinem Rücken zu tragen, einen Haufen teures Zeug zu zerstören sowie Geister zur Strecke zu bringen und zu fangen. Obwohl du den ECTO-1 im Spiel nicht wirklich fahren kannst, rüstet ihn Egon an einer Stelle der Handlung zu einer gigantischen Super-Geisterfalle auf. [...]

PC ACTION Wie wollt ihr das Flair des alten Spiels in das neue rüberbringen? Bekommen wir zum Beispiel wieder ein Karaoke-Intro mit dem Song von Ray Parker Jr.?

BRENDAN GOSS: Wir legen Wert auf Realitätsnähe und die Simulation einer realen Welt. Also laut der letzten Zählung haben wir das Lied im Spiel über 670.000 Mal am Stück gehört. An jeder Straße, die du langläufst, in jedem Gebäude, das du betrittst, aus jedem Auto, das an dir vorbeifährt oder wenn ein Tourist an dir vorübergeht, läuft der Song. So scheint es, als wärst du in den Achtzigern. Es ist ein erstaunliches, geradezu furchterregendes virtuelles Zeitreise-Experiment. Hier ist der coole Teil: Wegen der Urheberrechte musst du jedes Mal, wenn du das Lied während des Spielens mitsingst, 14,35 Dollar mit der Post an die Vertriebsfirma schicken. Summen darfst du es für 1,90. Na, ist das mal ein aufregendes, innovatives, neues System? Wir schätzen, dass die *Guitar Hero*- und *Rockband*-Typen keine Wahl haben, Notiz davon zu nehmen und es uns gleichzutun. Aber mal ernsthaft: Wir haben den *Ghostbusters*-Titelsong im Spiel. Zusätzlich verfügen wir über 70 Minuten an Musik, die es nie in die Filme geschafft hat – also auch das ist ziemlich cool. Übrigens: Letztens hatten wir Ray Parker Jr. auf einer Sony-Veranstaltung und er gab eine 20- bis 30-minütige Darbietung des Titelsongs ... es war umwerfend.

PC ACTION Die englische Version wird die Originalstimmen aus dem Film bieten. Die deutsche auch? Bitte nehmt keine anderen Synchronsprecher! Seit Marge Simpson in Deutschland eine andere Stimme hat, müssen wir ständig Antidepressiva nehmen!

BRENDAN GOSS Wir nehmen hier auch Antidepressiva! Tonnen davon! Es zeigt nur: Wir sind nicht anders als euer Volk. Zufälligerweise werden alle Stimmen in der deutschen Version von *Ghostbusters: Das Videospiel* von derselben wundervollen Darstellerin gesprochen, die derzeit in Deutschland Marge Simpson synchronisiert. Nur ein Witz! Was ist „Deutsch"?

PC ACTION Wir lieben Sigourney Weaver als Dana im Film wegen ihres sexy Kleids ... heutzutage wollen wir ihr welkes Fleisch lieber nicht mehr sehen, sie ist ja mittlerweile 58. Aber welche bekannten Charaktere abseits der Hauptdarsteller treffen wir wieder? Vielleicht Danas Enkeltochter in einem sexy Kleid, mit harten Nippeln und ... äh ... vergiss es. Du weißt, was wir meinen.

BRENDAN GOSS Das ist interessant. Wir meinen, Sigourney Weaver sieht heute genauso großartig aus, wie sie es immer getan hat. Wie auch immer – und das schockiert uns genauso, wie es euch schockieren wird –, irgendwie blockt sie all unsere unglaublich geschickten Annäherungsversuche und wendet sich kalt ab. Wir haben Herzschmerz. Aber wir fanden Trost in der weichen Stimme eines anderen unglaublich attraktiven Talents: in der unvergleichlichen Alyssa Milano. Sexy Kleid, definitiv. Allerdings keine sichtbaren Nippel. Das ist das, was ihr „Respekt" nennt. Wir haben im Wörterbuch nachgeschlagen. [...]

PC ACTION Die wichtigste Frage für unseren stellvertretenden Chefredakteur, der als Kind nie Freunde hatte: Müssen wir *Ghostbusters* immer alleine spielen oder gibt es einen Mehrspielermodus? Kooperativ wäre fein!

BRENDAN GOSS Ursprünglich zielten wir auf einen kompromisslosen, gewalthaltigen Geisterjäger-gegen-Geisterjäger-Battle-Royal* ab, aber am Ende wird *Ghostbusters: Das Videospiel* (schöner Titel, nicht wahr? Wir zogen Strohhalme und die Ziege gewann) über einen konkurrenzbetonten kooperativen Modus verfügen. Die Spieler arbeiten zusammen, indem sie als vier Geisterjäger versuchen, na ja, Geister zu fangen ... puh. Dennoch: Während sie zusammenarbeiten, konkurrieren sie gleichzeitig. Um Punkte für Ranglisten und so.

* Battle Royal: wilder Kampf mit mehreren Teilnehmern, unter anderem bekannt durch den Wrestling-Sport

e-bug.de meets:

BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1 - 31061 Alfeld (Leine) / Godenau
www.e-bug.de - Bestell-Hotline: 0180-5310-616* - Mail: sales@e-bug.de - icq: 296-239-069 Mo. - Fr.: 9:00 - 21:00 Uhr

* 14 Cent/Min inkl. MwSt. aus dem deutschen Festnetz; ggf. abweichender Mobilfunktarif

Stairway To Heaven



Netgear WNHDEB111 - 5 GHz Wireless-N HD

Gaming Netzwerk-Set

Das WNHDEB111 ist das neue HD Gaming Netzwerk-Set auf Wireless-N Basis. Nur ein Tastendruck (Push´N´Connect) reicht für eine sichere WPA2-Verschlüsselung, während die Datenpriorisierung (QoS) die verzögerungslose Übertragung von Gamingdaten und ruckelfreien HD-Videostreams garantiert. Das Set ist kompatibel zu Xbox™, PlayStation®, Wii™ , TiVo® HD, Slingbox™, digitalen Set-Top-Boxen, dem NETGEAR Digital Entertainer HD, Apple® TV, Netzwerkspeicherlösungen (NAS) und vielen anderen Geräten.

Art.: 110057744

Netgear EVA8000 Digital Entertainer

Der EVA 8000 ist der digitale HD Entertainer und unterstützt die hochauflösende Wiedergabe von Windows® Media Video 9- oder MPEG- 4-Dateiformaten mit bis zu 1080p Auflösung auf Ihrem HD-Fernseher. Schließ doch einfach USB-Flash-Speicher, Digitalkamera, iPod oder andere USB-Speichergeräte direkt an den Digital Entertainer HD an und greif unmittelbar von Deinem HDTV aus auf die digitalen Medien zu. Und wenn Du schon alles kennst, genieß genau so einfach Internetradio...

Art.: 110041562

Netgear WNDR3300 RangeMax Dualband Wireless-N 300 Router

mit 8 integrierten Meta-Material Antennen!
Mit RangeMax-Technologie zu erhötem Datendurchsatz und enormer Reichweite, erlaubt Dir der Dualband Wireless-N Router gleichzeitiges surfen, e-mailen, HD-Videos streamen, Online-Games spielen und über das Internet zu telefonieren. Auf dem 5 GHz-Frequenzband bietet er mehr Kanäle, weniger Störungen und stabilere Verbindungen. Dazu bist Du auch hier nur einen Tastendruck vom sicheren Netzwerk entfernt. Push´N´Connect!

Art.: 110057739

Technischen Daten und Preise finden Sie in unserem Webshop www.e-bug.de

www.e-bug.de



Netgear RangeMax™ Dualband WNDA3100 USB Adapter

Auch dieser USB Adapter von Netgear verwöhnt Dich mit RangeMax™ Dualband Technologie. Surf doch einfach kabellos. E-Mails werden Luftpost, HDVideos lassen sich einfach streamen, online spielen kann man auch auf dem Balkon und über das Internet telefonieren ist eh viel cooler.

Art.: 110057737

Netgear WNR3500 RangeMax Wireless-N 300 Gigabit Router

Das Gigabit-Monster von Netgear schaufelt die kupfergebundenen Daten mit bis zu 1000MBit/s und erlaubt Dir so gleichzeitiges surfen, e-mailen, HD-Videos streamen, Online-Games spielen und den ganzen restlichen Spaß, obwohl Du versuchst, dem Netzwerk den Overkill an den Hals zu schaffen. Der Gigabit-Switch garantiert beim Weitertransport der Wireless-Daten maximale Übertragungsraten - und sichere Verbindung per Push'N'Connect.

Art.: 110057745

Push 'N' Connect

Netgear HDXB101 Powerline Ethernet Adapter Kit

Das Powerline Ethernet Adapter Kit von Netgear beinhaltet zwei HDX101 Powerline HD Netzwerkadapter. Jagen Sie Daten mit bis zu 200 MBit/s über die Stromleitung und machen sie Elektronen mit Bits und Bytes bekannt!

Art.: 110032256



Netgear ReadyNAS Duo

Der Home Media Server von Netgear ist die perfekte Speicherlösung für Heimnetzwerke! Er streamt Musik, Fotos und Videos auf Deinen Netzwerk-Mediaplayer, ohne dass ein PC laufen muss. ReadyNAS Duo stellt übrigens eine eigene Webseite zur Verfügung, über die Du Deine Fotos mit Freunden und Familie teilen kannst...

Art.: 110059644 (1 x 1TB HDD)
Art.: 110059648 (1 x 750GB HDD)
Art.: 110059647 (1 x 500GB HDD)

BUG Computer Components AG - Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten.

www.e-bug.de

Der Titel-Antiheld des Spiels: Lich-König Arthas terrorisiert mit seinen untoten Streitkräften ganz Azeroth.

>>Jetzt im Supermarkt: Konserven für Kannibalen.<<

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Gestatten, Herr Lich

AUF DVD VIDEO

Mit der Krönung des Lich-Königs steht das zweite *WoW*-Add-on vor der Tür. Wir haben für Sie die kürzlich gestartete Beta erkundet.

Wir wagen eine Voraussage: Die *World of Warcraft*-Erweiterung *Wrath of the Lich King* wird das mit Abstand meistverkaufte Spiel des Jahres! Woher wir das wissen, ohne in eine Kristallkugel zu blicken oder in Tierinnereien herumzustochern? Ganz einfach: Es gibt alleine in Deutschland mehr als eine Million aktiver *WoW*-Spieler, die täglich nach Azeroth reisen, dort Aufträge erledigen, Monster plätten und an der Verbesserung ihrer Spielfiguren feilen. Das macht wegen der unglaublichen Vielfalt von *World of Warcraft* in keinem anderen Online-Rollenspiel mehr Spaß.

GUT KOPIERT IST HALB GEWONNEN

Doch irgendwann wollen selbst die genügsamsten Fans etwas Neues erleben. Kein Wunder also, dass es für alle *WoW*-Süchtlinge nur ein Thema gibt: die kürzlich angelaufene Betaphase der zweiten Erweiterung. Diese läutet den Countdown zur Veröffentlichung ein, mit der wohl in den nächsten zwei bis drei Monaten zu rechnen ist. Um nichts dem Zufall zu überlassen, kopiert Entwickler Blizzard für *Lich King* schamlos das Erfolgsrezept des Vorgängers *The Burning Crusade*: Anhebung der Höchststufe um zehn Levels, neue Areale, neue Klassen, interessante Fähigkeiten und Missionen, so weit das Auge reicht. Garniert mit einem feinen Mix aus sinnvollen Komfortverbesserungen und erfrischenden Spielelementen. Ein kleinen Haken gibt es doch: Wie in *The Burning Crusade* trennen Sie sich Schritt für Schritt von Ihrer lieb gewonnenen Ausrüstung. Warum? Weil Sie schon weit vor der neuen Höchststufe 80 deutlich bessere Rüstungen und Waffen erhalten. Wie schnell dies passiert, hängt natürlich davon ab, wie gut Sie gegen Ende der *Burning Crusade*-Ära ausgerüstet sind. Gelegenheitsspieler freuen sich über die vielen neuen und mächtigen Gegenstände. Profis, die ihre Charaktere in anspruchsvollen Schlachtzugs-Instanzen für zehn oder 25 Spieler mühevoll ausgerüstet haben, finden diesen Kniff von Blizzard nicht ganz so witzig. Angesichts der zu erwartenden interessanten Beute in *Lich King* dürften aber auch die schärfsten Kritiker dieser Nivellierung schnell verstummen und brav den Neuaufbau ihrer Charaktere vorantreiben. Schließlich macht diese Spielmechanik einen Großteil des Suchtfaktors und der Langzeitmotivation aus.

WANDERBAUSTELLE

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten Neuerungen im Detail vor. Etwas anders, als Sie es von PC ACTION-Vorschauberichten gewohnt sind, um Ihnen alle Elemente von *Wrath of the Lich King* optimal näherbringen zu können. Beachten Sie bitte auch, dass die folgenden Informationen aus einer Version der Beta stammen, die Mitte August aktuell war. Alle ein bis zwei Wochen fügt Blizzard neue Inhalte hinzu, behebt Fehler und ändert bisweilen die Talente der einzelnen Klassen grundlegend. In der uns vorliegenden Fassung war die Höchststufe noch 77 und einige Gebiete, darunter das PvP-Eldorado (Spieler gegen Spieler) Wintergrasp, waren noch gar nicht im Spiel. Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/wrath

WoW: Wrath of Lich King

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Age of Conan, Everquest 2



WOLFGANG FISCHER

So sehr ich mich bemühe: Mir fällt nichts Positives ein, was ich über meine Arbeitskollegen, Techno-Anhänger oder Schalke-Fans schreiben könnte. Beim *Lich King* ist das Gegenteil der Fall: Mir fällt kein echter Kritikpunkt ein. Liegt wohl daran, dass ich an der *WoW*-Nadel hänge. Aber auch objektive Betrachter müssen anerkennen, dass der *Lich King* jetzt schon einen besseren und fertigeren Eindruck macht als alle in den vergangenen Monaten erschienenen Konkurrenztitel zusammen. Jetzt ist mir doch noch ein Kritikpunkt eingefallen: Das Teil macht süchtig.

Reif für die Insel

Wundern Sie sich nicht ob der englischen Bezeichnungen auf unserer Karte. Die Insel in der *Lich King*-Erweiterung, auf der Sie viel Zeit verbringen werden, heißt Nordend. Wir stellen die einzelnen Gebiete des Eilands vor.

ICECROWN
Hier haust der fiese Lich-König! Um ihn aus seiner Zitadelle zu verjagen, sollten Sie auf jeden Fall Level 80 erreicht haben.

STURMGIPFEL
Über diese Zone ist noch nicht viel bekannt. Sicher ist aber, dass es hier die Instanz Hallen des Steins gibt.

ZUL'DRAK
Hier führen die Eistrolle ihre Blutrituale durch. Nichts für Charaktere, die gerade in Nordend angekommen sind.

WINTERGRASP
Eine reine Zone für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. So etwas gab es in *World of Warcraft* bisher noch nicht.

SHOLAZARBECKEN
Eine tropische Zone inmitten eisiger Weiten? Wie soll das denn gehen? Reisen Sie in den Krater und finden Sie es heraus.

GRIZZLYHÜGEL
Ein riesiges Waldgebiet, in dem Sie sich mit Worgen, rastlosen Holzfällern und anderem Gesindel herumschlagen.

DRACHENÖDE
In dieser Eiswüste sind alle fünf Drachenaspekte vertreten. Hier finden Sie auch mit Abstand die meisten Dungeons.

BOREANISCHE TUNDRA
Im westlichen Startgebiet warten etliche Aufträge darauf, von Ihnen erledigt zu werden.

HEULENDER FJORD
Das östliche Startgebiet der Inselwelt. Von hier aus fährt auch ein Schiff hinüber in die Boreanische Tundra.

Magier-Metropole Dalaran

Neu und doch nicht: Die Hauptstadt Dalaran ist für den Lich-König nach Nordend umgezogen.

Nordöstlich vom Hordenstützpunkt Tarrens Mühle und nördlich vom Allianzaußenposten Süderstade befand sie sich: die sagenhafte Stadt Dalaran, verborgen unter einer riesigen, pinkfarbenen Käseglocke. Für die *Lich King*-Erweiterung haben die Entwickler das gute Stück einfach nach Nordend geschafft. Nun schwebt es über dem Gebiet Drachenöde. Wie beim *Burning Crusade*-Pendant Shattrath handelt es sich bei Dalaran um eine neutrale Hauptstadt, die sich Allianz und Horde teilen. Sie finden dort zwar Lehrer für Berufe, jedoch keine Klassen-Trainer und auch kein Auktionshaus. Dalaran ist zudem weitaus schwieriger zu erreichen. Erst auf Stufe 71 erhalten Sie eine Mission in der Drachenöde, die Sie direkt dorthin bringt. Wer nicht so lange warten will, sucht sich einfach einen 74er-Magier, der den Portalzauber dorthin beherrscht, oder einen Hexenmeister, der sich dort aufhält.



Wintergrasp: Ein Paradies für PvP-Fans

Belagerungswaffen und Flugzeuge: Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe werden viel abwechslungsreicher.

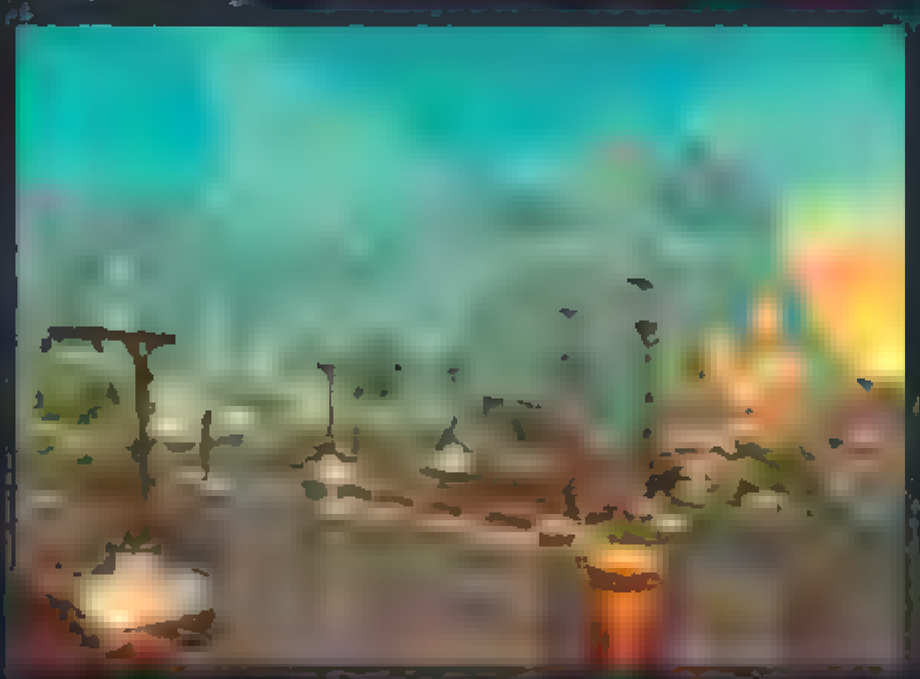
Auge des Sturms, Arathibecken, Kriegshymnenschlucht, Alteractal und die Arenen für Zweier-, Dreier- und Fünfer-Teams waren bisher die Hauptanlaufstellen für alle PvP-Fans in *World of Warcraft*. All diese Gebiete sind instanziert und nur für eine beschränkte Zahl von Spielern zugänglich. In *Wrath of the Lich King* wagt Entwickler Blizzard den Sprung zu einem für alle Spieler offenen Gebiet: Wintergrasp, das an die Gebiete Boreanische Tundra, Icecrown, Sholazar-Becken und Drachenöde grenzt. Ziel einer Schlacht ist es, mithilfe verschiedener Vehikel, darunter auch Flugmaschinen und Belagerungswaffen, eine Burg einzunehmen. Nach einer gewissen Zeit werden die Seiten gewechselt und Angreifer werden zu Verteidigern. Klingt super, oder? Allerdings war es zu Redaktionsschluss noch nicht möglich, Wintergrasp und seine PvP-Möglichkeiten in der Beta anzuspielen.



Neue Inhalte peppen die alte Welt auf

Nicht nur auf der Insel Nordend gibt es in *Wrath of the Lich King* neue Gebiete.

„In Orgrimmar, Unterstadt und in den Häfen von Sturmwind und Menethil stehen Transportmeister bereit, um die Überfahrt nach Nordend zu ermöglichen." So steht es in den Patchnotizen der vorliegenden Betafassung. Wer beispielsweise schon einmal in der Allianzstadt Sturmwind war, wird sich jetzt fragen: „Wo zur Hölle ist hier denn ein Hafen?" Ganz einfach: Schlendern Sie am Kanal entlang in Richtung Kathedralenplatz und Park und siehe da: Dort ist das Tor zum nagelneuen Hafen von Sturmwind (siehe Bild). Das neue Areal sieht wirklich gut aus, dient bis jetzt aber nur als Anlaufstelle für Schiffe, die Sie in die Boreanische Tundra bringen. Aufträge suchen Sie hier vergebens. Ebenfalls überarbeitet wurde das Areal, auf dem sich früher die Dalaran-Käseglocke befand. Jetzt ist dort ein riesiger Krater.



Tödliche Ritterfestspiele

Zunächst im Dienste des Lich-König Arthas unterwegs, kämpfen die Todesritter schließlich doch auf der Seite des Guten. Wir haben die neue Klasse ausführlich gespielt.



Am Ende der Todesritter-Questreihe steht eine Schlacht, bei der auch diese Fleischmonster mitmischen.

In der ersten Erweiterung *The Burning Crusade* spendierte Blizzard beiden Fraktionen je ein neues Volk (Draenei für die Allianz, Blutelfen für die Horde) samt Startgebiet und neuer Klasse. In *Wrath of the Lich King* gibt es hingegen nur eine neue Klasse, die jedoch allen Völkern zur Verfügung steht: den Todesritter. Voraussetzung für die Erstellung eines Todesritters ist, dass Sie einen beliebigen Charakter mit Level 55 auf einem beliebigen Server haben. Anders als ursprünglich gedacht, ersetzt der frisch gebackene, auf Stufe 55 startende Held jedoch keine alte Spielfigur. Sie starten auf der fliegenden Geißelfestung Archeus und bekommen Ihren ersten Auftrag gleich vom Lich-König persönlich. Was folgt, ist eine aufwendige Questreihe, in deren Verlauf Sie lernen, was es bedeutet, ein Todesritter zu sein. Sie verzaubern Waffen mit Runen, erkämpfen sich Ihr untotes Reittier und legen sich mit den Soldaten des Scharlachroten Kreuzzugs in den Östlichen Pestländern an. Höhepunkte sind eine Mission, bei der Sie mit Schiffskanonen viele, viele Feinde am Strand ausschalten, eine Bombermission, bei der Sie einen Skelettdrachen reiten, und zu guter Letzt eine eindrucksvolle Schlacht mit mehreren hundert Teilnehmern um die Kapelle des hoffnungsvollen Lichts. Am Ende dieser Auseinandersetzung werden Sie geläutert und kämpfen fortan für das Gute. Die Details sparen wir uns hier. Der Todesritter spielt sich durch ungewöhnliche Talente und das Runenkampfsystem komplett anders als alle bisherigen *WoW*-Klassen. Auf Frost ausgerichtet, gibt er einen guten Kämpfer in vorderster Linie (Tank) ab, während auf Blut geskillte Todesritter den Job einer Schaden austeilenden Klasse übernehmen. Eine Fokussierung auf Talente der Unheilig-Kategorie empfiehlt sich für PvP-Fans (Spieler gegen Spieler). So spaßig sich die Questreihe auch präsentierte, so fehlerbehaftet war sie auch noch. Hier müssen die Entwickler durchaus noch ein wenig feilen. Zudem hätten wir uns etwas mehr Hilfestellung beim Kennenlernen der Todesritter-Fähigkeiten und der Talentverteilung gewünscht. Alles in allem stellt die laut Blizzard „erste Heldenklasse" aber eine sinnvolle, interessante Erweiterung des aktuellen Charakter-Portfolios dar.



Bei der vorletzten Mission dürfen Sie Soldaten des Scharlachroten Kreuzzugs vom Rücken eines Skelettdrachens aus bombardieren. Gehen die Lebens- und Magiepunkte Ihres Flugreittiers zur Neige, gönnen Sie ihm doch einfach einen kleinen Snack! Mhhh ... lecker!



Es ist getan! Unser fix und fertiger Level-57-Draenei-Todesritter hat die umfangreiche Questreihe zu Beginn seiner Karriere überstanden und darf nun mit seinem untoten Ross die Welt erkunden. Er beginnt seine Reise in den Östlichen Pestländern.

Das Geheimnis Ihres Erfolgs

Wer ist der beste *WoW*-Spieler? Über die Erfolgspunkte in *Wrath of the Lich King* lässt sich das leicht herausfinden!

Wie viele Missionen haben Sie schon erledigt, welche Boss-Monster besiegt und was im PvP-Spiel erreicht? Das neue Erfolgssystem verrät es Ihnen! Aus Ihren gesamten Errungenschaften errechnet sich ein Erfolgswert, mit dem Sie vor Ihren Real-Life-Freunden (sofern Sie als *WoW*-Süchtling überhaupt welche haben) protzen dürfen.



Der Friseursalon ist geöffnet!

Das wurde aber auch Zeit: Endlich dürfen Sie mit dem Erscheinungsbild Ihres Charakters nach Belieben herumexperimentieren.

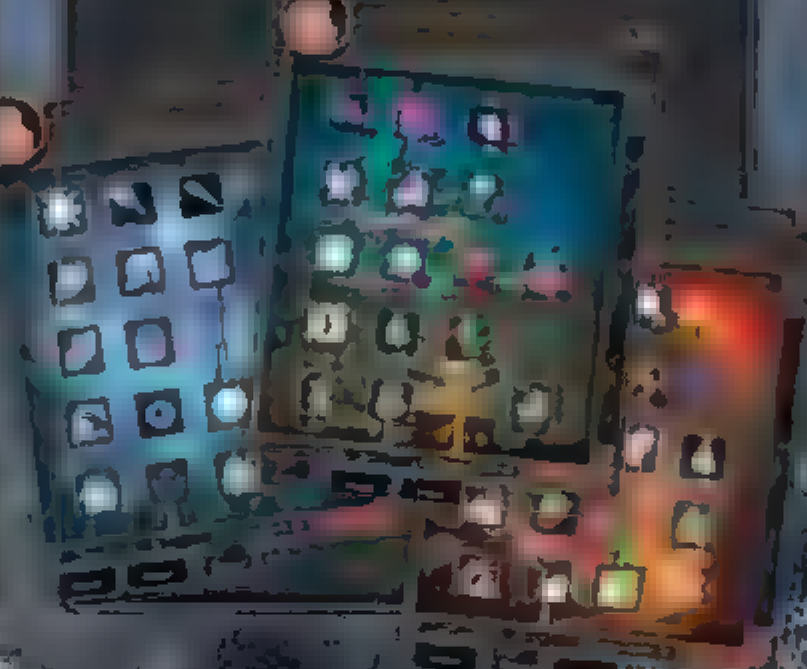


In den größten Städten des Landes warten die *WoW*-Barbiere auf Kundschaft. Hier dürfen Sie wie damals bei der Erstellung Ihres Charakters Frisur, Haarfarbe und Gesichtsbehaarung ändern, allerdings nicht kostenlos. In der Beta kostet ein Besuch beim Friseur etwas mehr als 13 Goldstücke. Ob das in der Verkaufsfassung so bleibt, wissen wir nicht.

Talentiert und zu allem fähig

Dank *Lich King* beharken Sie Gegner mit vielen neuen Zaubern.

Wie es sich für ein *World of Warcraft*-Add-on gehört, haben die Entwickler sämtliche Talentbäume aller Klassen überarbeitet. Durch die Anhebung der Höchststufe auf Level 80 dürfen Sie nun 71 Punkte verteilen, wobei die jeweilige Endfähigkeit eines Talentbaums Sie schon 51 kostet. Bei Betrachtung der Klassen fällt auf, dass sich die Entwickler eine ganze Menge neuer, cooler Sachen ausgedacht haben. Vieles davon wurde aber erst kürzlich eingebaut. So waren beispielsweise die Magier-Talente zu Beginn der Betaphase noch recht enttäuschend, da die erhoffte Erhöhung des ausgeteilten Schadens ausblieb. Mit dem ersten Patch behob Blizzard dies und sorgte für Glücksgefühle bei der Magierfraktion. Aber auch alle anderen Klassen haben keinen Grund, sich zu beschweren. Es versteht sich jedoch von selbst, dass hier bis zur Veröffentlichung des Spiels noch einige Änderungen anstehen.



Ein Plan, der funktioniert

Mit dem neuen Kalender verschwitzen Sie keine Termine mehr!

Wer kennt das nicht: Da verabredet man sich Tage zuvor mit ein paar Freunden zu einem gepflegten Instanzgang (abgeschlossener Level) und kriegt am Ende doch jedes Mal zu hören: „Oh ... das war heute Abend? Tut mir leid, aber jetzt habe ich schon etwas anderes ausgemacht!" Dank des in *Lich King* implementierten Kalenders gehören solche Szenen der Vergangenheit an. Sie dürfen den Ort des Geschehens bestimmen (das funktioniert sogar mit Schlachtzügen), Tag und Uhrzeit festsetzen und Teilnehmer einladen. Diese bekommen dann eine Einladung geschickt, die sich bei Annahme in deren Kalender verewigt. Besonders toll: Alle festen Blizzard-Termine wie der Dunkelmond-Jahrmarkt oder saisonale Feste wie das Bierfest stehen ohnehin im Plan. Damit werden eine ganze Reihe von inoffiziellen Add-ons, darunter auch der *Guild Event Manager* (Gildenveranstaltungsplaner), praktisch überflüssig.



Bossgegner aus der tiefsten Hölle

Wir haben Nordend ausführlich erkundet, um Ihnen exklusiv die widerlichsten Bossgegner zu präsentieren, seit es Online-Rollenspiele gibt.

Zombie-Harry



Wichtigste Fähigkeit:
Trinkgelage: Alle 60 Sekunden zwingt Zombie Harry mit den Worten „Einer geht noch, einer geht noch rein" ein Party-Mitglied, eine Fünf-Liter Pulle Rumsey Rum auf Ex zu trinken. Verringert Ausdauer, Stärke, Intelligenz, Willenskraft und Beweglichkeit dauerhaft um 129.

Scha-La-Lampe

Wichtigste Fähigkeiten:
- Wilder Dreier: Die Hexenmeisterin und ihre Succubus-Begleiterin verwickeln den Tank in heiße Sexspielchen.
- Striptease: Paralysiert alle Gruppenmitglieder, die Glieder haben, mit einer Wahrscheinlichkeit von 283,58 Prozent. Heldinnen können der Fähigkeit in der Regel widerstehen.

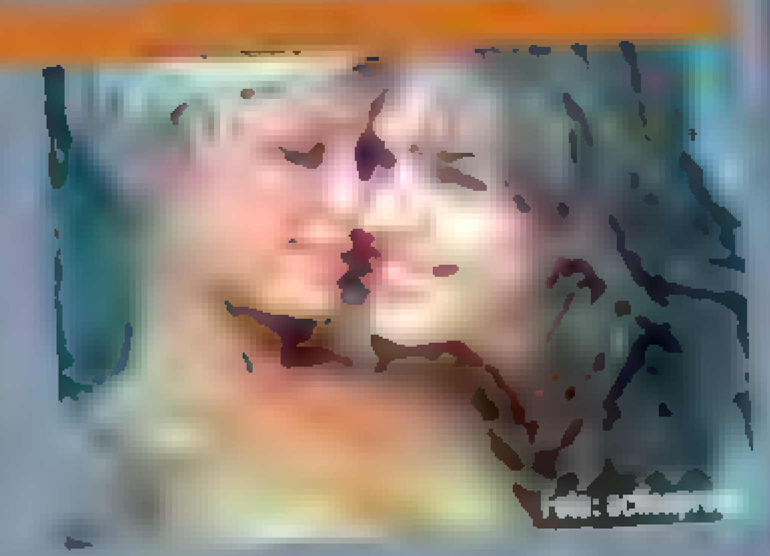


Foto: actionpress

Der Zerstörer



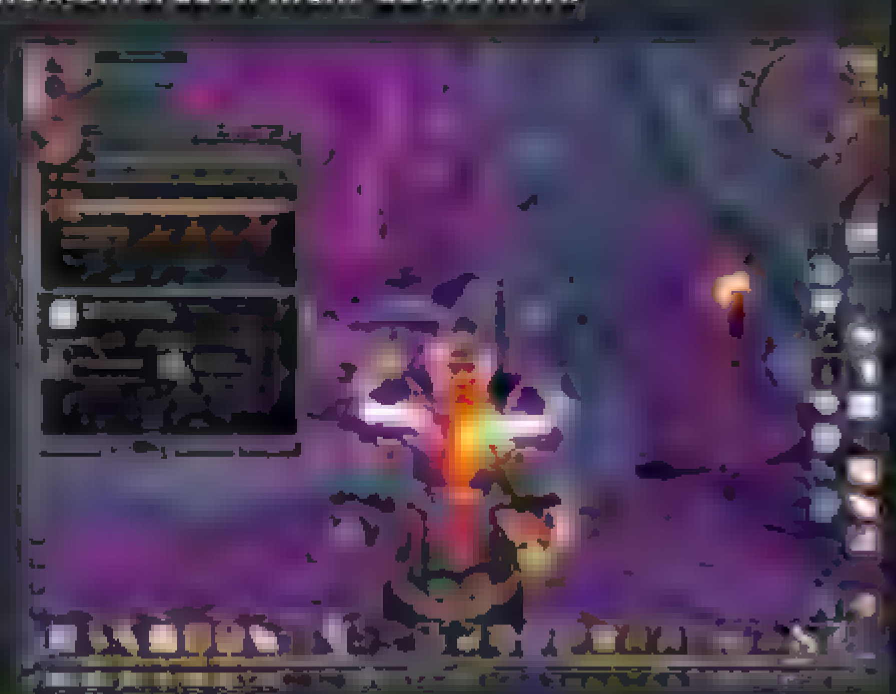
Foto: actionpress

Wichtigste Fähigkeit:
- Teuflische Beschwörung: Gerät nach fünf Minuten in Raserei und ruft einen Dämon namens Beckstein (Anmerkung der Redaktion: Großes ostdeutsches Kino, Blizzard! Wer denkt sich denn so einen bescheuerten Namen aus?) herbei, der wahllos Spielercharaktere vom Server löscht.

Eine Armee von Schreibsklaven

Als Inschriftenkundiger stellen Sie mächtige Pergamente und Glyphen her, ohne die bald keiner Ihrer Spielkameraden mehr auskommt.

Alles schön und gut, aber welchen anderen Beruf soll ich jetzt verlernen? Gar keinen, machen Sie doch Ihren Todesritter zum Schriftgelehrten! Als Zweitberuf eignet sich Kräuterkunde am besten, da Sie nur über Pflänzchen an die nötige Tinte für Schriftstücke kommen. Die Glyphen des Inschriftenkundigen sind dazu da, Zaubersprüche aufzuwerten.



Ist das schon alles?

Natürlich nicht! Wir verraten, was Sie sonst noch Neues in der Erweiterung *Wrath of the Lich King* erwartet.

- Zauberschaden und Heilung gibt es nicht mehr: Das neue Zauberwort heißt Zaubermacht und gilt für Heiler und Schadensklassen.
- Haus- und Reittiere belegen nun keine wertvollen Taschenplätze mehr und werden über das Charakterblatt Ihres Helden beschworen.
- Sämtliche Schlachtzugsinstanzen werden für Zehner- und 25er-Gruppen zugänglich sein und dem Schwierigkeitsgrad entsprechend fette Beute bieten.
- Meisterjäger Hemet Nesingwary ist zurück und hat sein Quartier im Sholazarbecken aufgeschlagen.
- In der neuen Welt dürfen Sie nicht von Beginn an Flugreittiere benutzen, erst ab Stufe 77. Normale Reittiere funktionieren aber auf Anhieb.
- Es gibt eine Option, die es erlaubt, die gesamte Post auf einmal abzurufen.
- Die Collector's Edition des Spiels enthält einen exklusiven Begleiter: den Frostwyrm-Drachenwelpen.

Neue Instanzen braucht die Welt!

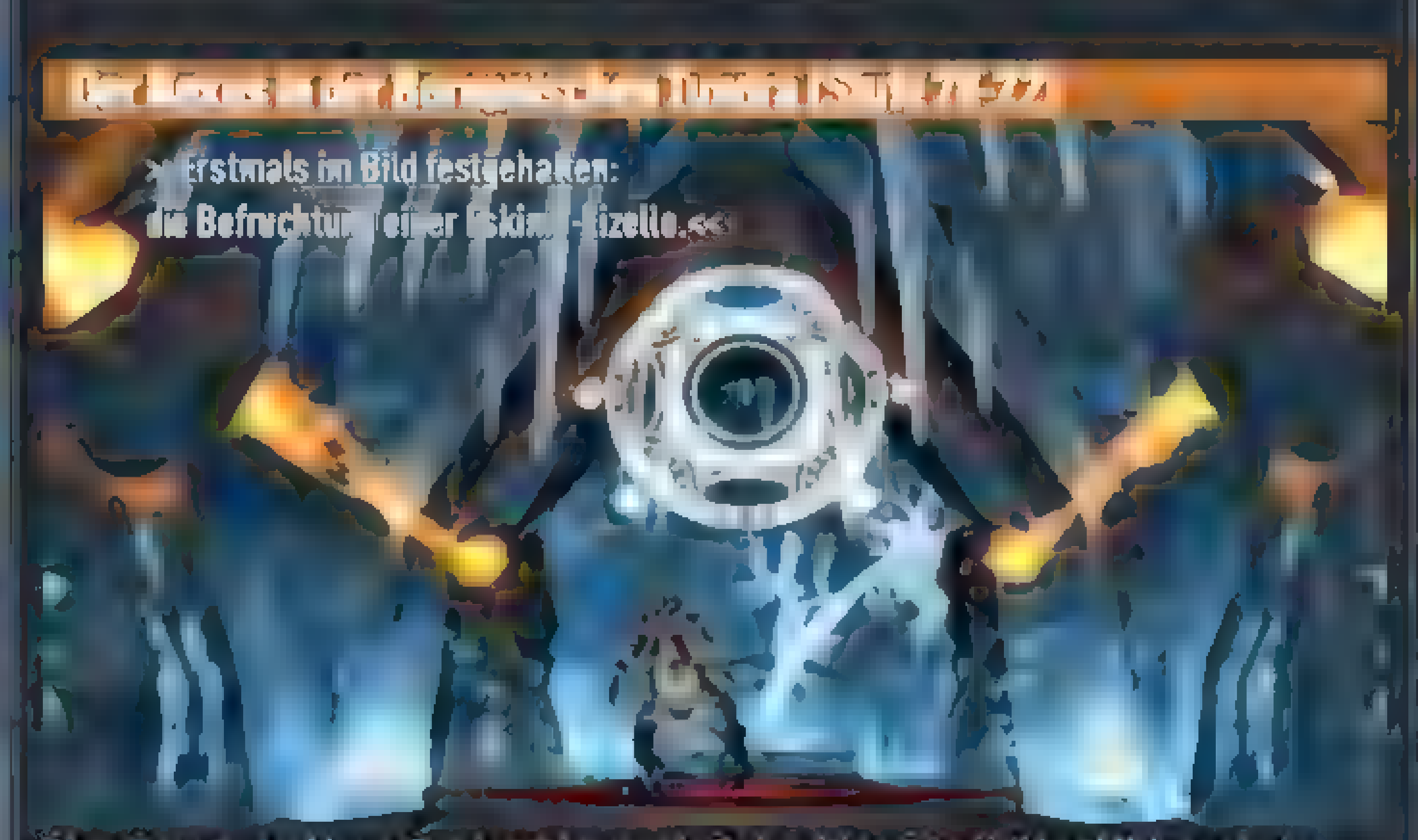
Was macht mehr Spaß, als allein Nordend zu erkunden? Mit Freunden gemeinsam fette Beute machen. Wir verraten, wo Sie zuerst hinmüssen!

Burg Utgarde im Heulenden Fjord (Stufe 71-72)



Frisch vom Schiff herunter, können Sie im Heulenden Fjord schon Minuten später in der ersten Instanz des Spiels stehen. Burg Utgarde ist eine Fünf-Mann-Instanz mit drei Bossen, in der Sie es vornehmlich mit den wikingerartigen Vrykul zu tun bekommen.

Der Nexus in der Boreanischen Tundra (Stufe 71-72)



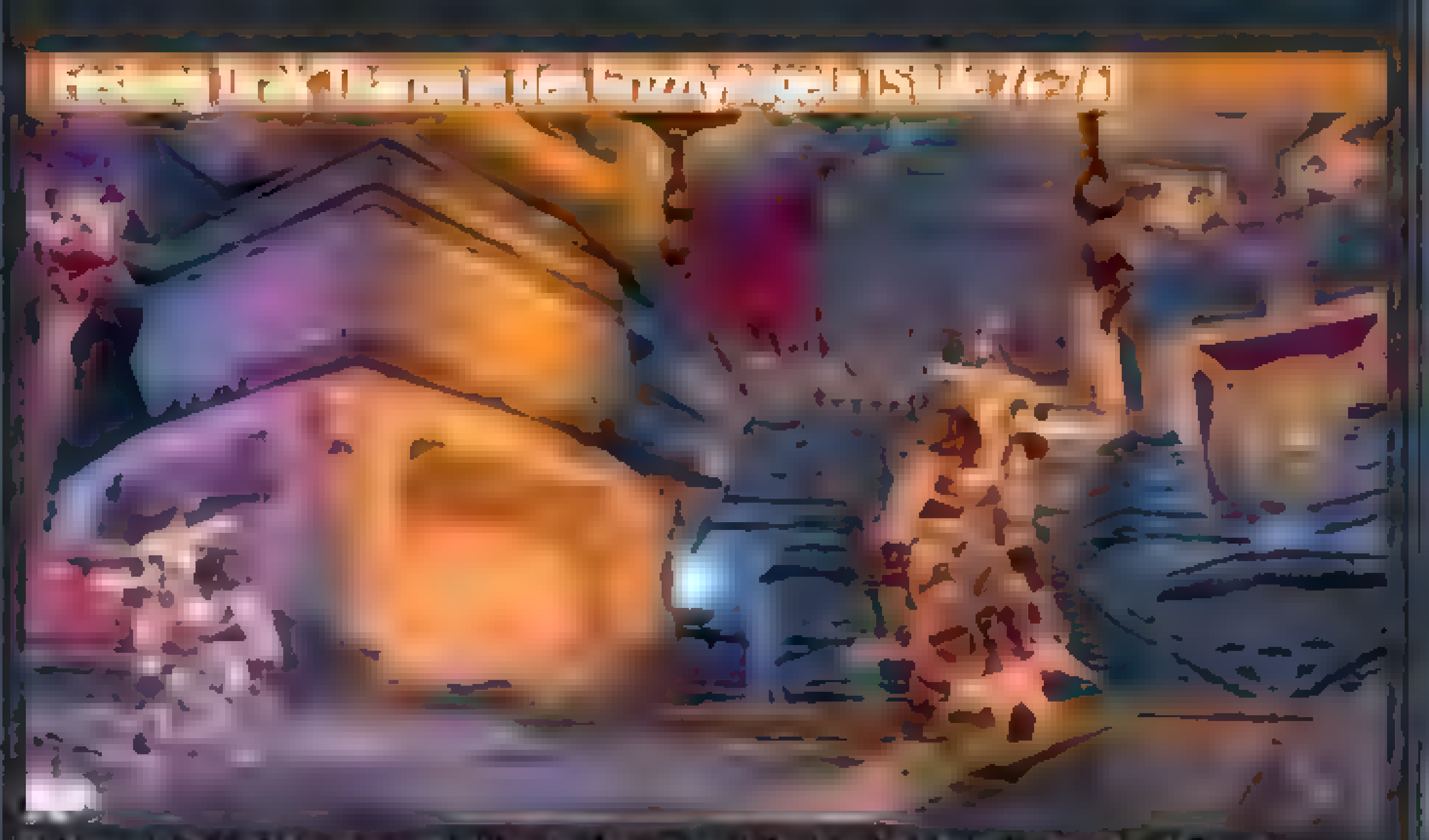
Diese Festung des blauen Drachenschwarms befindet sich auf der Halbinsel Kaltara in der Boreanischen Tundra und birgt gleich drei Dungeons (Verliese), eines davon für Schlachtzüge. Rein optisch schon ein echter Höhepunkt der Erweiterung.

Azjol-Nerub in der Drachenöde (Stufe 72-74)



Eine ganze Instanz voller widerlicher Spinnen. Menschen, die an Arachnophobie (Angst vor Spinnen) leiden, sollten um diesen unterirdischen Dungeon besser einen großen Bogen machen. Der Eingang ist ein riesiges Loch im Boden im Westen der Drachenöde.

Festung Drak'Tharon in den Grizzlyhügeln (Stufe 74-76)



Während die drei oben vorgestellten Instanzen praktisch sofort betreten werden können, sollten Sie mit einem Besuch in diesem höherstufigen Dungeon noch ein wenig warten. Wer das nicht beherzigt, den werden die blutrünstigen Trolle in Stücke reißen.

Ein riesiger Greifvogel attackiert einen unserer Kämpfer.

>>Ungewöhnlich: Vogelperspektive.<<

THE LAST REMNANT

Hier hast du dicke Geier!

Die meisten Japaner sind so klein, dass sie aufrecht unter dem Tisch durchgehen können – in Sachen Spiele sind sie allerdings groß.

Mit der *Final Fantasy*-Serie landeten die Entwickler von Square Enix einen weltweiten Erfolg: Über 80 Millionen Exemplare gingen über den Ladentisch und versetzten die Konsolengemeinde in Freudentaumel. Den PC-Spielern blieb das Vergnügen weitgehend vorenthalten. Nur drei der 13 Teile erschienen für die Windows-Mühlen. Doch nun wirft die Spieleschmiede aus dem Land der aufgehenden Sonne ihre bisherige Verkaufsstrategie komplett über den Haufen: Während die USA und Europa früher lange auf die synchronisierte Fassung der Square-Enix-Produkte warten mussten, soll *The last Remnant*, der jüngste Spross des Hauses, weltweit gleichzeitig auf den Markt kommen – und eine PC-Version ist auch geplant. Wir können unser Glück kaum fassen!

RUSH-HOUR

Sie schlüpfen in die Haut des schwarzhaarigen sehr japanisch aussehenden Jünglings Rush Sykes. Rush wohnt in einem fiktiven Land auf der Insel Eulam. Alles ist Friede, Freude, Eierkuchen, bis Mitglieder einer mysteriösen Untergrundorganisation die 14jährige Schwester des Helden entführen. Jetzt liegt es natürlich mal wieder an Ihnen, die gesamte Spielwelt auf den Kopf zu stellen und das Familienglück wiederherzustellen. Laut Entwickler gibt es zwar einen Haupthandlungsstrang, in



Hier kloppen sich zwei besonders starke Monster. Held Rush hält sich lieber raus.



Hier versuchen zwei unserer Schergen, ein unbekanntes Geschöpf zu vertreiben.



Hauptcharakter Rush erledigt einen Feind mit einem gezielten Schwerthieb.

Per Tastendruck erteilen Sie den Computer-Mitstreitern Befehle, die diese dann selbstständig ausführen.

>>Sieht albern aus: Gruppengymnastik.<<

In den Schlachten sollen Sie es mit bis zu 70 Gegnern zu tun bekommen.

dem es ausschließlich um die verschleppte Verwandtschaft geht, doch das Salz in der Suppe sollen die vielen, vielen Nebenmissionen sein, die spannende Informationen über die Entstehungsgeschichte der Welt und die sogenannten Remnants geben. Remnants? Die Dinger sind eine Art antike Artefakte, die kreuz und quer über das Land verstreut sind. So gibt es zum Beispiel das Riesenschwert Valeria Hart, das seinem Besitzer zu immenser Kampfkraft verhilft oder ein an einen Raketenwerfer erinnerndes Gewehr. Je mehr Remnants Sie einsacken, desto mächtiger wird Ihr Spielcharakter. Das ist so einfach, dass es sogar PC ACTION-Leser verstehen.

ÜBER-70-PARTY

Für ein Rollenspiel hat *The last Remnant* sehr viele Action-Passagen. So steuern Sie während der Kämpfe Ihren Charakter und machen mit flinken Tastenkombinationen den Feinden den Garaus – das erinnert stellenweise sogar ein wenig an *Dynasty Warriors*. Damit die taktische Komponente nicht zu kurz kommt, dürfen Sie bis zu fünf Armeen, sogenannte Unions, zusammenstellen und nach Herzenslust herumkommandieren. Mit einfachen Befehlen geben Sie den Computer-Untergebenen Instruktionen, die diese dann selbstständig umsetzen. Laut Square Enix sollen Sie sich in regelrechte Massenschlachten stürzen, in denen Ihnen bis zu 70 Feinde gegenüberstehen – na ja, unter „Massenschlachten" verstehen wir eigentlich etwas anderes – zum Beispiel, wenn sich Kollege Fischer mit Herrn Brehme anlegt. Aber warten wir es ab. Außerdem hat der junge Rush eine mystische Verbindung zu einer weiteren Hauptperson, dem riesigen Conqueror, der scheinbar immer schlechte Laune schiebt und als Antiheld fungiert. Den Typen sollen Sie auch steuern. Klingt wirklich spannend. Ralph Wollner

Info: www.lastremnant-game.de

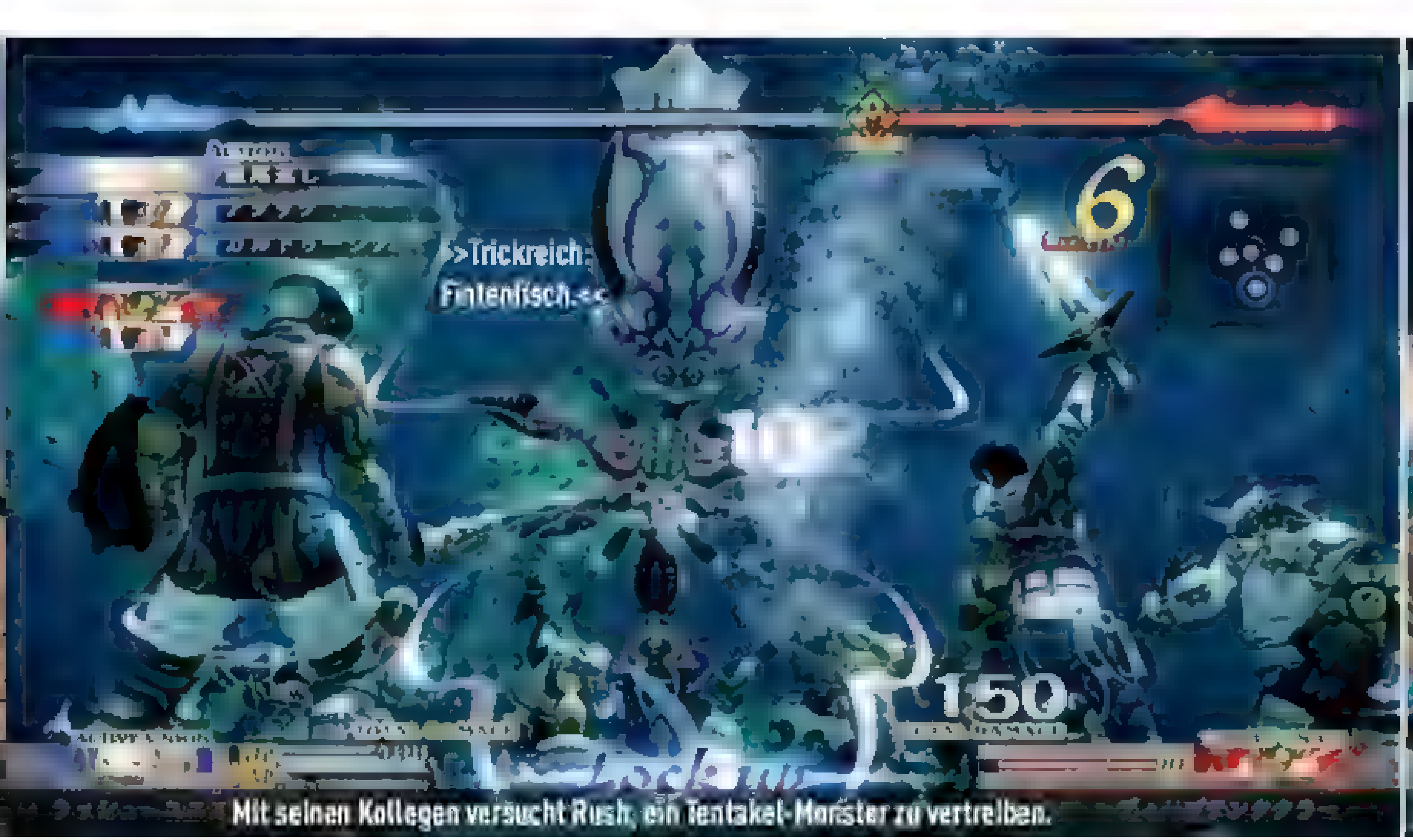
The last Remnant

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Square Enix/Kochmedia
ERSCHEINT	20. November 2008
VERGLEICHBAR	Final Fantasy 13

RALPH WOLLNER



Ich bin ja nun wirklich kein Rollenspiel-Verrückter, aber das kapiere sogar noch ich: Freunde finden, Armeen bilden, Gegner verkloppen und letzten Endes die Schwester befreien. Besonders beeindruckt bin ich übrigens von der neuen Firmenpolitik von Square Enix, die nach langem Druck dem europäischen Markt nachgegeben und sofort eine PC-Fassung angekündigt haben. Ob die grellbunte Mischung aus Action-Sequenzen und Strategie- sowie Rollenspiel-Elementen allerdings den Nerv der verwohnten deutschen PC-Gemeinde trifft, bleibt abzuwarten.



Mit seinen Kollegen versucht Rush, ein Tentakel-Monster zu vertreiben.



Ein Kämpfer der Sovnni-Rasse erledigt gleich mehrere Gegner auf einmal.

Dieses mechanische Etwas ist ein zäher Brocken. Allerdings hat der Held (links) ebenfalls schwere Geschütze zur Hand.

>>Gibt's auch als Kampfhund: Aibo.<<

FALLOUT 3

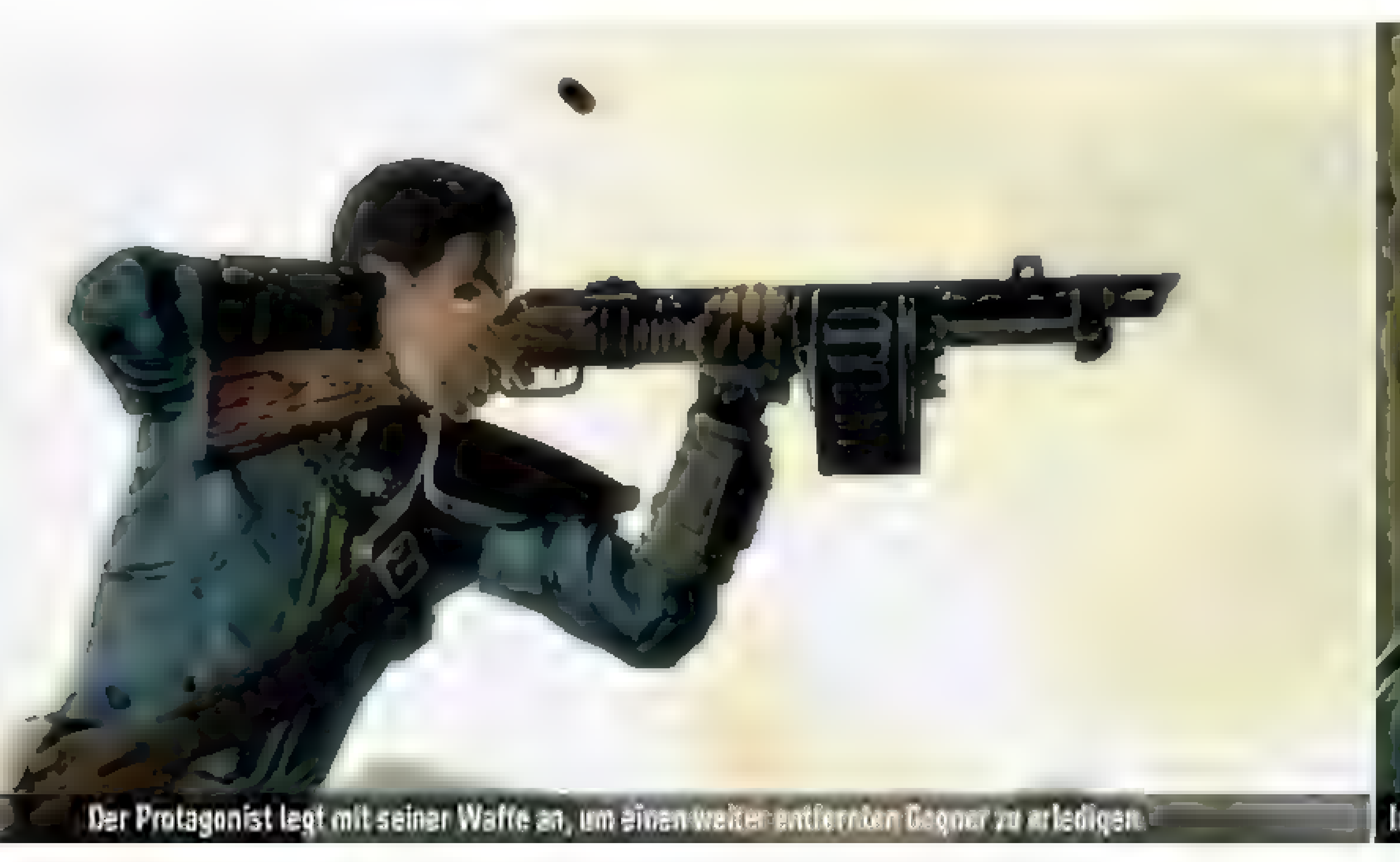
Zurück in die Zukunft

Liebe Leser, wir waren auf einem Trip. Natürlich nicht auf einem Drogentrip, sondern auf einem nach Hamburg – wegen *Fallout 3*.

Ganze viereinhalb Stunden mussten wir den nervigen Kollegen unserer kleinen Schwesterzeitschrift PC Games während der Fahrt nach Hamburg ertragen. Felix S., Mitglied bei den Anonymen Alkoholikern, Kommunist, Manga-Fan, Jamba-Sparabo-Käufer, GEZ-Zahler und Nichtraucher, quälte uns die ganze Fahrt über mit den Geschichten über seine geflochtenen Rückenhaare. Zum Glück haben sich die Qualen gelohnt. Wir konnten in Hamburg *Fallout 3* anspielen. Wenn auch nur die Xbox-360-Fassung.

BOMBENGAUDI

Und jetzt verraten wir Ihnen, was uns die Macher von Bethesda (*Oblivion*) gezeigt haben. Für den Fall, dass Sie die vergangenen zwei Jahre auf dem Mond, im Knast oder verheiratet verbracht haben, fassen wir erst kurz einige Fakten zusammen: *Fallout 3* spielt im 22. Jahrhundert, Sie steuern Ihre Figur in der Ego- oder in der Verfolgerperspektive durch die Ruinen einer postnuklearen Welt und suchen Ihren verschwundenen Erzeuger. Wer sich an die Berichterstattung des vergangenen Jahres erinnert, kann sich vorstellen, was wir ungefähr gespielt haben: Wir lösten den Auftrag rund um eine Stadt, in deren Mitte eine Atombombe liegt. Zwei Möglichkeiten gab es: Entweder wir entschärfen das Ding und alle sind froh, glücklich und zeugen vor lauter Freude Mutantenkinder. Oder wir lassen die Bombe mit voller Ab-


Der Protagonist legt mit seiner Waffe an, um einen weiter entfernten Gegner zu erledigen.


>>Besser als Sex on the Beach: Zombie.<<

In einem verlassenen Gebäude hat Ihr Alter Ego oft mit völlig entstellten Ghulen zu kämpfen.


Die Rolle dieses futuristischen Hubschraubers ist noch nicht bekannt.


So sieht die postnukleare Welt in *Fallout 3* aus.


Die letzten Überlebenden hausen in spartanischen Siedlungen.

sicht hochgehen, grillen dabei die ganze Stadt und ... ja ... verabschieden uns von dem Gedanken, die süße Maus in der Bar jemals wiederzusehen.

WAS FÜR EINE FRATZE!

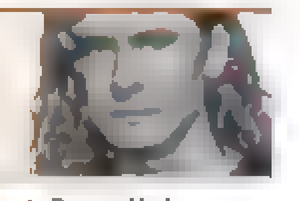
Eine Szene blieb uns besonders in Erinnerung. In der Bar, in der wir auch die oben angesprochene Schnecke getroffen haben, stand ein Ghul herum. Ein extrem hässlicher Kerl, der wohl bei einer atomaren Explosion keine Sonnencreme aufgetragen hatte und deshalb so attraktiv wie eine Kreuzung aus Niki Lauda und einem gut gerösteten Toastbrot aussah. Als wir ihn ansprachen, zeigte *Fallout 3*, dass es im Spiel stellenweise recht derb zugeht. Bereits die erste Dialogoption lautete nämlich: „Oh fuck! What the hell are you?!“ (die Übersetzung ersparen wir Ihnen an dieser Stelle). Ob die explizite Sprache in der deutschen Variante erhalten bleibt, ist nicht bekannt. Dasselbe gilt für die teils sehr blutigen Kämpfe – alles hängt von der Prüfstelle USK ab, die das Spiel zum Zeitpunkt unserer Drucklegung zur Prüfung vorliegen hatte. Aber zurück zum Ghul: Die anderen Dialogoptionen waren weniger aggressiv. Wer sich vor dem Kerl nicht ekelt und einen freundlicheren Satz anklickt, erfährt dessen Lebensgeschichte und bekommt vielleicht sogar einen Auftrag ... Einen Kritikpunkt haben wir aber jetzt schon: Die Texturen in der uns präsentierten Xbox-360-Fassung waren teils sehr detailarm. Klar, in einer postnuklearen Welt sieht es nun mal wie früher in Ostdeutschland aus, aber ein bisschen mehr Farbe hätte nicht geschadet ... Übrigens war unser anonym bleiben wollender PC Games-Kollege F. Schütz von dem Ghul sehr angetan. Wie er später erzählte, erinnerte ihn die übel zugerichtete Fratze des Monsters an seine Mama. Aber das ist eine andere Geschichte, die in diesem Artikel nichts zu suchen hat. Alexander Frank

Info: http://fallout.bethsoft.com

Fallout 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bethesda/Ubisoft
ERSCHEINT	7. Oktober 2008
VERGLEICHBAR	The Fall, S.T.A.L.K.E.R.

ALEXANDER FRANK



Ich war wirklich froh, *Fallout 3* endlich anspielen zu können, auch wenn es „nur“ die Xbox-360-Fassung war. Die Welt fühlt sich jetzt schon lebendiger an als eine Gruppe hyperaktiver Kinder. Nur optisch sorgt das Spiel nicht ganz für den „Ich will es sofort heiraten und damit hübsche Kinder zeugen“-Effekt, wie es einst bei *Oblivion* der Fall war. Aber ich bin mir sicher, dass *Fallout 3* ein richtig gutes Spiel wird. Entwickler Bethesda hat schließlich bislang auch stets Qualität abgeliefert – auch wenn die Fans die eine oder andere Macke in Kauf nehmen mussten.


>>„Endlich habe ich alle Brücken hinter mir abgebrochen“<<
Was hier passiert ist, lässt sich nur schwer erahnen. Besonders friedlich war es aber nicht.


>>An Preisschildern erkannt: Organhändleropfer.<<
In einem der beiden Kampfmodi dürfen Sie gezielt einzelne Körperteile Ihrer Gegner anvisieren.

Deutschland-Kicker Torsten Frings zieht einfach mal ab. Kurz nach dieser Aufnahme zappelt der Ball im Kreuzeck der Oranjes.

>>Bei diesem Frings läuft irgendwas schief.<<

>>Läuft nicht nur am Mittag: Vera.<<

Ein Portugal-Ballakrobat lässt den Gegenspieler mit einem schnellen Haken verdammt alt aussehen.

SK Rapid Wien stürmt gegen die Elf von Red Bull Salzburg.

Grill ist im Fußballfieber. Noch immer.

FIFA 09 VS. PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Die Spieltag-Analyse

FIFA 09

GENRE	Sport
HERSTELLER	EA Canada/Electronic Arts
ERSCHEINT	2. Oktober
VERGLEICHBAR	UEFA Euro 2008, PES 2009

MICHAEL GRILL

Wow! Electronic Arts hat sich mächtig ins Zeug gelegt. *FIFA 09* zeigt sich so ziemlich in allen Belangen verbessert und verspricht, ein verdammt unterhaltsames Stück Software zu werden. Solide KI, dynamisches Spielgefühl, ein Haufen abwechslungsreicher Modi – ich werde glatt noch zum *FIFA*-Fan! Und das Beste: Der Lizenzumfang ist einfach nur krank. Mein österreichisches Fanherz blüht auf, wenn ich Jimmy Hoffer, Marc Janko oder Ivica Vastic zum Titel in der Budesliga führe! Ehrlich, EA, das ist richtig geil! Nachdem *UEFA Euro 2008* ein Tritt in die Klöten war (mit Anlauf, wohlgemerkt), hatte ich mit allem gerechnet, aber nicht mit einem spaßigen *FIFA 09* für den PC. Das wird richtig gut! Aber wohl nicht gut genug, um am Genre-Thron der Konkurrenz aus Fernost zu sagen. Dafür spielt sich das Teil nach wie vor etwas zu träge.

Das Duell von *FIFA* und *Pro Evolution Soccer* geht bald in die nächste Runde. Wir haben die Kontrahenten unter die Lupe genommen.

Gut gegen Böse, Frauen gegen Cellulite, PC ACTION gegen Niveau – das Leben ist bestimmt von großen Duellen. Das gilt natürlich auch im Fußball. Bei den jüngsten Aufeinandertreffen hatte Konamis *PES*-Serie stets die Nase vorn und ließ die *FIFA*-Konkurrenz Jahr für Jahr alt aussehen. Die Vorabversionen der beiden 2009er-Rasenspiele zeigen allerdings: Diese Saison kommt das EA-Ballkunstwerk wie verwandelt aus der Sommerpause. Nicht fett und außer Form wie manch brasilianischer Millionär, sondern im positiven Sinn!

GEFÜHLSECHT

Vor allem das Spielgefühl des neuen *FIFA*-Ablegers zeigt sich im Vergleich zu den Vorgängern um Klassen verbessert: Vorbei die Zeiten, als eiserne Abwehrriegel jeden Anflug von Show-Fußball im Keim erstickten und KI-Kameraden so clever wie leere Bierdosen agierten. Der EA-Kick läuft dynamischer und flüssiger als je zuvor, wirkt aber im direkten Vergleich mit *PES* noch immer etwas träge. Schön: Selbst auf höherem Niveau findet der Zuckerpass in den freien Raum seine Abnehmer, auch wenn sich hier die Verteidiger nach wie vor stellenweise etwas zu unerbittlich zeigen. Das Eins-gegen-Eins-System hat aber wie in *FIFA 08* seine Macken und ist gegen stärkere Gegner in den meisten Fällen Glückssache. Zu unpräzise ist die Steuerung für Finten und Tricks. Trotzdem: EA hat sich sichtlich ins Zeug gelegt und die Kritikpunkte so gut wie möglich eliminiert. Kann *FIFA* also in derselben Liga wie *Pro Evolution Soccer 2009* mitspielen? Nein. Zumindest



FIFA 09 VS. PES 09

>>Das klingt jetzt vielleicht komisch, aber du hast die schönsten Knie der Welt. Ehrlich.<<

Argentinien und Holland schenken sich nichts. Hier zirkelt ein Stürmer einen Kopfball auf das niederländische Tor.

>>Hör endlich auf, mir alles nachzumachen, du Idiot!<<

Italo-Sturmtank und Bayern-München-Star Luca Toni im Laufduell mit einem griechischen Gegenspieler

>>Unfair: In diesem Spiel gab es zwei Rote und drei Gelbe.<<

Die türkische Verteidigung kann bei diesem Schuss des brasilianischen Stürmers nur noch tatenlos zusehen.

noch nicht. Konamis Ballzauber legte sogar noch einmal nach und zeigt sich so realitätsnah wie nie zuvor: Schnell, actiongeladen, intuitiv – so hat virtueller Fußball auszusehen.

Besonders bei Zweikämpfen und in hektischen Situationen hat *PES* dank präziser Steuerung und erstklassiger KI weiter die Nase vorne. So sprinten Stürmer vorbildlich in Lücken und fordern mit Handzeichen den Ball. Das machen zwar auch die EA-Kollegen, bei *PES* funktioniert das aber den Tick besser.

PRÄSENTATIONSTECHNIK

Bei der Präsentation dominiert *FIFA* das Geschehen: Electronic Arts legt die Latte verdammt hoch und punktet mit grandioser Stadionstimmung, authentischen Fangesängen und Gänsehaut-Atmosphäre. Zwar macht *Pro Evolution Soccer* in dieser Hinsicht nichts falsch und hat sogar den Wortschatz der Kommentatoren endlich über den eines mongoloiden Vorschülers gehoben. Gegen *FIFA 09* allerdings sieht man kein Land. Dieses Manko macht *PES* mit der Grafik wieder wett. Die aktuelle *FIFA*-Version präsentiert sich durchaus ansehnlich, im Detail allerdings sieht Konamis Titel besser aus und überzeugt vor allem in puncto Animationen und Spielermodelle. Bei den gezeigten Screenshots handelt es sich zwar wie erwähnt um Vorabversionen, Grundlegendes wird sich da aber wohl nicht mehr ändern.

POMATSKI TRIFFT PODOLSKI

In Sachen Lizenzumfang treibt *Pro Evolution Soccer* den deutschen Fans die Tränen in die Augen: Wie es aussieht, wird es kein einziger heimischer Verein ins fertige Spiel schaffen, auch von englischen oder spanischen Teams fehlt jede Spur. Und wer die deutsche Nationalelf steuert, muss sich an Namen wie Merlilecker, Pomatski und Kmala gewöhnen – oder eine Weile mit dem mitgelieferten Editor verbringen. Ganz anders bei *FIFA*: Von der österreichischen über die norwegische und türkische bis hin zur zweiten deutschen Liga bietet man den Fußballfans tonnenweise Originale. Das EA-Paket ist so prall wie die Möpse von Pamela Anderson – Wahnsinn!

UND SONST?

Unser Fazit nach dutzenden Testspielen: *FIFA* wurde deutlich besser, *Pro Evolution Soccer* aber auch. Es scheint, als würde die alte Rangordnung bestehen bleiben, Konami dürfte allerdings den Atem der Konkurrenz langsam im Nacken spüren. Michael Grill

Info:
www.fifa09.ea.com
www.konami.de

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER

TECHNIK
ATMOSPHÄRE
UMFANG
SPIELER-KI
SPIELABLAUF

FAZIT:
So wie es aussieht, bleibt *PES 2009* auch diese Saison an der Tabellenspitze. Spielerisch ist Konamis Kickerei nach wie vor eine Klasse für sich, allerdings konnte *FIFA* den Abstand verkürzen. Lizenztechnisch stinkt *PES* hoffnungslos gegen die übermächtige Konkurrenz ab.

PES 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	Konami/Konami
ERSCHEINT	Herbst
VERGLEICHBAR	PES 2008, FIFA 09

MICHAEL GRILL, DER ZWEITE



Ich dachte eigentlich nicht, dass das geht, aber *Pro Evolution Soccer 2009* ist tatsächlich noch besser als die Vorjahresausgabe. Konami hat nicht versucht, den Ball neu zu erfinden, sondern nur sinnvolle, teils unsichtbare Neuerungen eingebaut. Spieler, die von selbst in den freien Raum sprinten, eine noch unberechenbarere Verteidigung, tolle Animationen, dynamisches Spielgefühl vom Feinsten – alle Achtung! Was aber nach wie vor ärgerlich ist: die unterirdische Lizenzausstattung. Nicht mal ein einziges deutsches Team war zu sehen – und dies wird sich wohl bis zur finalen Version auch nicht ändern. Das tut weh! Besonders nachdem in letzter Zeit immer mehr Gerüchte im Internet aufgetaucht waren, dass *Pro Evolution Soccer* angeblich mit einer fetten Champions-League-Lizenz daherkommt. Schade.

Sieht fast wie eine fliegende Untertasse aus: das Solarzellenmodul eines kleineren Sonnenkraftwerks.

>>Der Todesstern war bei den Weight Watchers.<<

Ein Kampfschiff der Venti-Klasse jagt durch ein Asteroidenfeld.

X 3: TERRAN CONFLICT

Raum-Ausstatter



Die Akte *X* wird geschlossen. Mit *Terran Conflict* erscheint der vierte und letzte Teil der *X*-Trilogie. Der vierte Teil eines Dreiteilers? Hä?

In *X 3: Terran Conflict* dürfen Sie erneut ballern und handeln sowie als Raum-Ausstatter tätig sein und das Weltall mit Fabriken zupflastern. Es liefert mit seiner Mixtur aus actionreichem Weltraumkampf und kühler Wirtschaftssimulation wie die Vorgänger ein außergewöhnliches Spielprinzip im Stil des Klassikers *Elite*. Uns erwarten nach Angaben der Entwickler nicht nur mehr Schiffe und Waffen, sondern vor allen Dingen eine ausgefeiltere und umfangreichere Hintergrundgeschichte – inklusive mehr Missionen.

ZURÜCK ZU MUTTER ERDE

Aber wie war das jetzt noch mal mit dem vierteiligen Dreiteiler? *Terran Conflict* ist nicht etwa ein Add-on zu *X 3: Reunion*, sondern läuft eigenständig. Nach *X: Beyond the Frontier*, *X 2: Die Bedrohung* sowie *X 3: Reunion* handelt es sich um das vierte Spiel der Reihe ... das aber die „3" im Titel trägt. Klingt komisch. Ist aber so. Nun, seit Douglas Adams' weltbekannter fünfteiliger *Anhalter*-Trilogie muss uns eine derartige Zählweise ja nicht wundern. Doch zurück zum Spiel: Es führt Sie dorthin zurück, wo der erste Teil der Reihe 1999 begann. Veteranen erinnern sich wohl, dass ihr Alter Ego damals durch ein missglücktes Experiment von unserem Sonnensystem aus Lichtjahre weit in einen unbekannten Teil des Weltraums befördert wurde ... ins *X*-Universum eben. Jetzt kommt es zur Rückkehr und Wohnzimmer-Piloten dürfen unter anderem am Saturn vorbeidüsen und auch der Erde einen Besuch abstatten. Als neue Rasse flutschen dadurch natürlich die Erdlinge ins Spiel, die Terraner eben.

Harald Fränkel

Info: www.egosoft.com

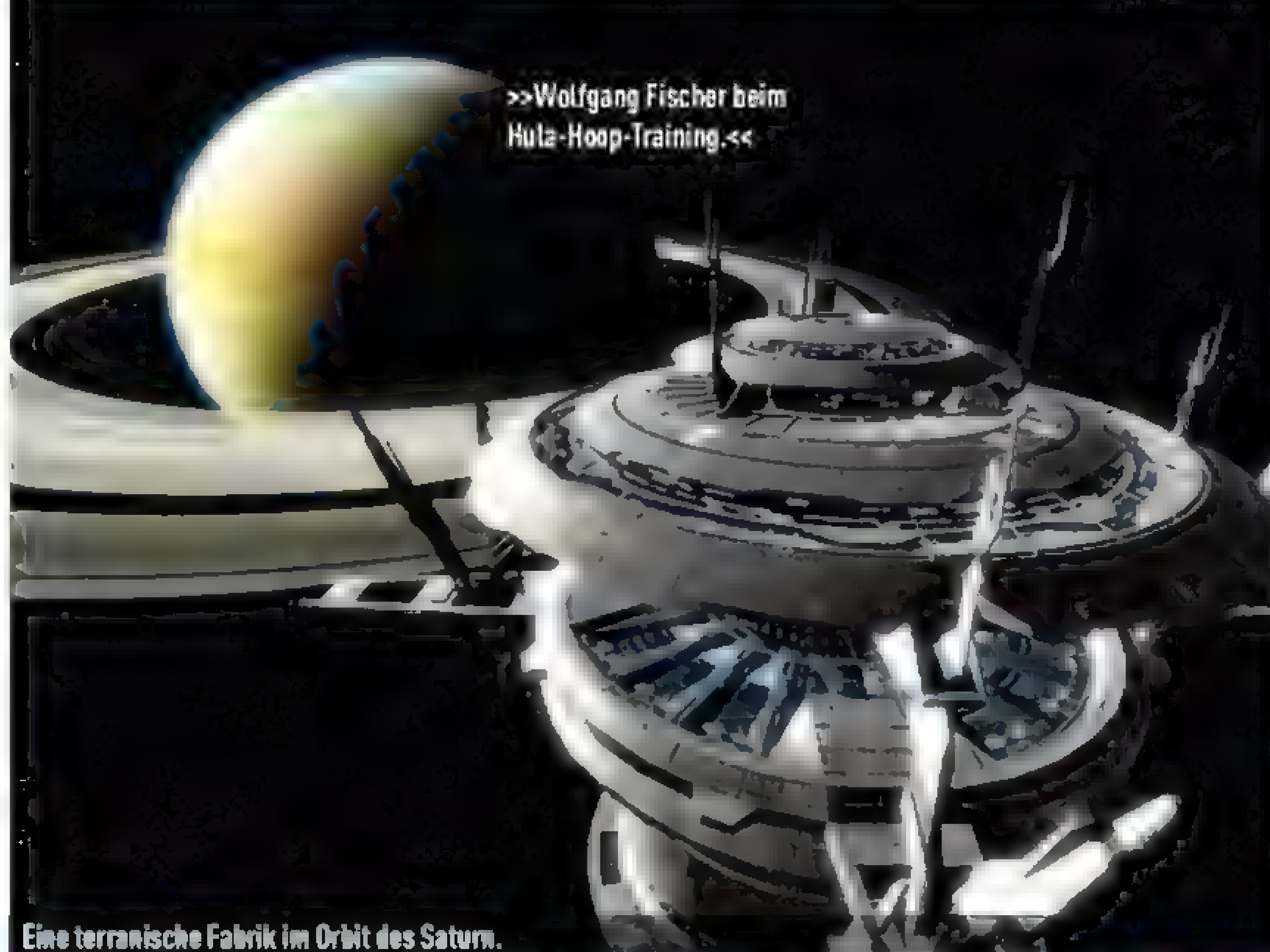
X 3: Terran Conflict

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Egosoft/Deep Silver
ERSCHEINT	September 2008
VERGLEICHBAR	X 2: Die Bedrohung



HARALD FRÄNKEL

Die *X*-Spiele waren immer schon gut, aber dummerweise so einsteigerfreundlich wie ein fahrendes Taxi. Furs Finale versprechen die Entwickler, dass man nicht erst sein halbes Leben investieren muss, um mal mit einem größeren Schlachtschiff fliegen zu dürfen – na da bin ich ja gespannt! Die Jungs von Egosoft gehen nach *Terran Conflict* übrigens nicht in Rente. Einen Satz dazu hab ich dem Chef der Truppe, Bernd Lehahn, unter Androhung von Gewalt (Vorspielen einer Jan-Delay-CD) entlocken können: „Wir werden dem Genre sicher treu bleiben." Ich freu mich.


>>Wolfgang Fischer beim Hula-Hoop-Training.<<

Eine terranische Fabrik im Orbit des Saturn.


>>Spaß für die nachkommenden Raumschiffe: Toilettenleerung auf der Enterprise.<<

Das schwere terranische Kampfschiff der Scimitar-Klasse umkreist einen Planeten.



SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats

for Windows
DVD
RACEDRIVER GRID
12+

Über 250 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon!
ALONE IN THE DARK

Coming soon!

WORLDSHIFT

for Windows
DVD
DIE SIEDLER

GOLD EDITION
SUPREME COMMANDER
THQ



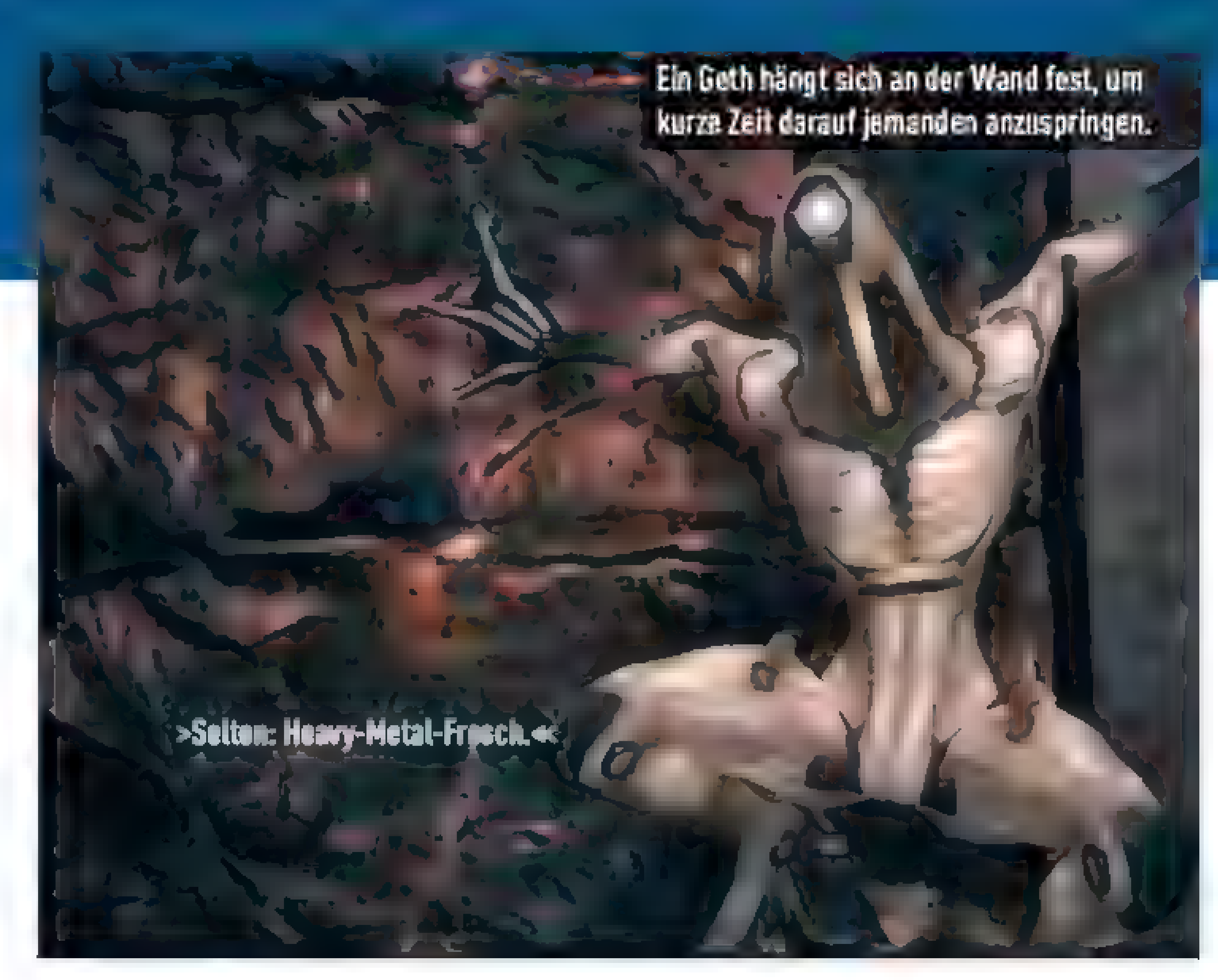




PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Ein Geth hängt sich an der Wand fest, um kurze Zeit darauf jemanden anzuspringen.

MASS EFFECT

Update: Mehr Stabilität

Der Patch für *Mass Effect* behebt einen Menüfehler in der französischen Sprachfassung. Toll! Aber das ist noch nicht alles.

ROLLENSPIEL Die Liste der Verbesserungen ist knapp und behebt stellenweise Probleme, die so selten auftraten, dass ein Lottogewinn statistisch gesehen wahrscheinlicher wäre. Beispielsweise waren die Dialoge auf einem Surround-System nicht immer aus den hinteren Boxen hörbar. Auf der anderen Seite beseitigten die Macher auch häufig anzutreffende Schwierigkeiten – etwa Abstürze auf bestimmten Mehrkernprozessoren von AMD oder die falsche Erkennung des Grafikkarten-Arbeitsspeichers ... Wenn Sie das technische Geschwafel gerade nicht verstanden haben, installieren Sie das Update einfach trotzdem. Alexander Frank

Info: http://masseffect.bioware.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

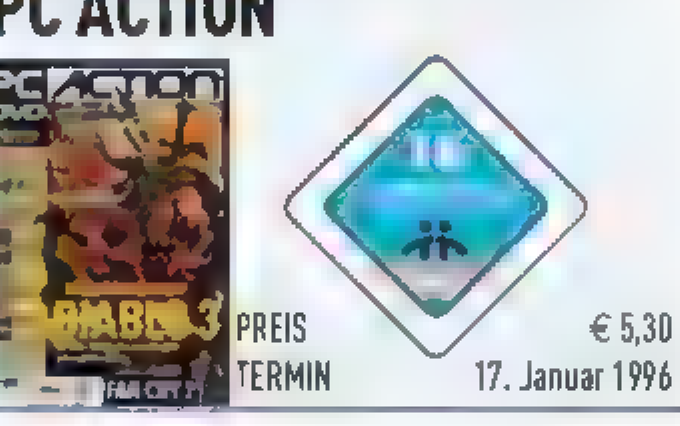
91 - 100% (Hardware 1 - 1,49)	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90% (Hardware 1,5 - 1,99)	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80% (Hardware 2 - 2,49)	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70% (Hardware)	Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60% (Hardware 3 - 3,49)	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50% (Hardware 3,5 - 3,99)	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40% (Hardware 4 - 6)	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION



PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

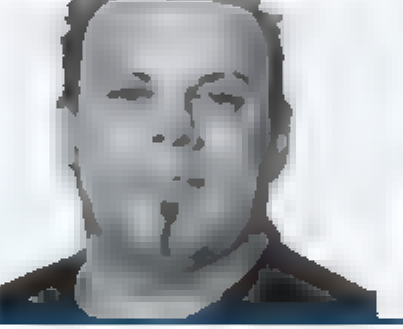


EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.







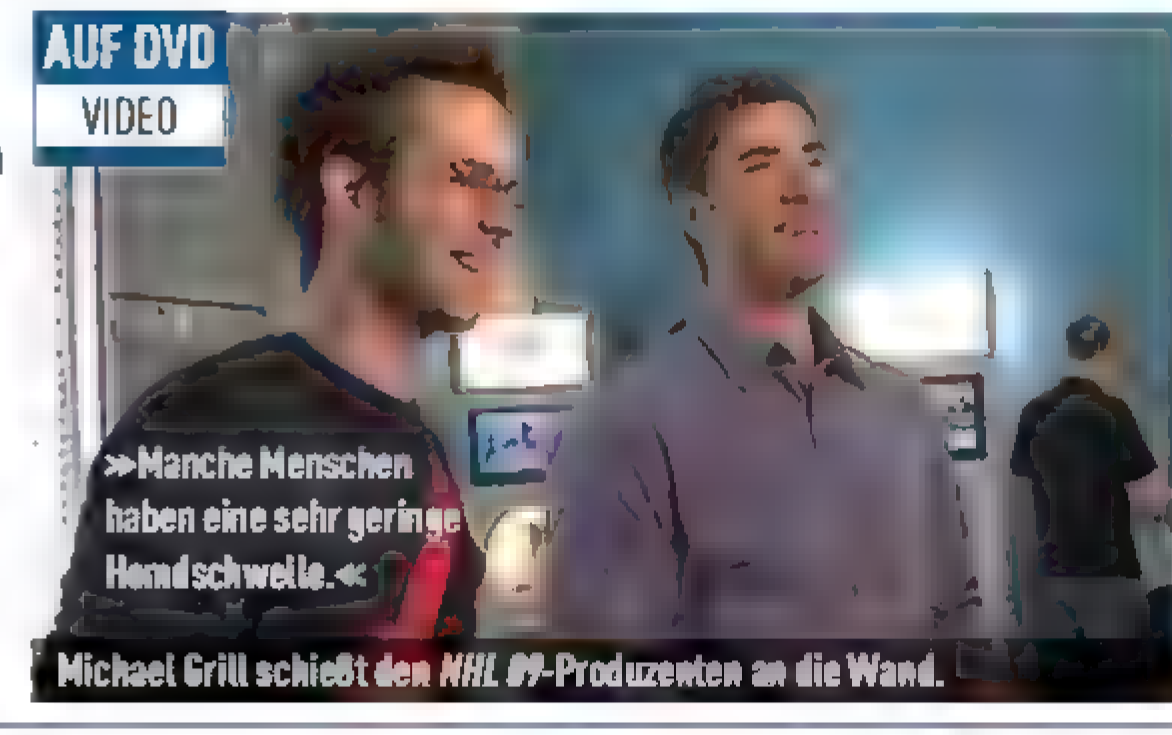

Spiel	JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL	MICHAEL GRILL
BIONIC COMMANDO: REARMED (siehe Seite 94)	■■■ Ich war früher kein großer Freund von *Bionic Commando*. Genau wie heute.	■■■ Ganz okay, aber *Duke Nukem: Manhattan Project* hat deutlich mehr Sex-Appeal.	■■ Tut mir Leid: Ich hatte noch nie genug Zeit, um sie für so etwas zu verschwenden.	■■■ Ich kann mit 2D wenig anfangen. Mit Doppel-D schon eher.	■■ Sidescroller sind ganz cool, aber das hier ... na jaaa ...	■■■■ Unglaublich, ein Retro-Aufguss ist mein Spiel des Monats. Was für eine Welt!
DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG (siehe Seite 80)	■■■■ Ein PC mit *Drakensang*: Das sind die wahren Werkzeuge des Meisters.	■■■■ Mit *Drakensang* ist's wie mit Menschen: Nur Nullen haben keine Ecken und Kanten.	■■■■■ So stelle ich mir ein Rollenspiel vor, das ohne Peitschen und Fesseln auskommt.	■■■■■ Wie Bier: Je mehr man davon konsumiert, umso besser schmeckt's.	■■■■■ Das Rollenspiel, auf das ich seit Jahren gewartet habe, richtig gut!	■■ Viel zu kompliziert. Viel zu wenig Titten. Ergo: Ein Fall für die PC Games.
DIE CHRONIKEN VON NARNIA: PRINZ KASPIAN VON NARNIA (siehe Seite 95)	■■ Spiele sind wie Frauen: Gutes Aussehen allein reicht nicht. Zumindest nicht auf Dauer.	■■ Dieser *Herr der Ringe*-Abklatsch ist für mich nur Kaspian-Theater.	■■■ Was meine Kollegen nur gegen die *Narnia*-Filme haben? Das Spiel taugt leider nix.	■■ Beim Film musste ich den Kinosaal verlassen. Weil ich zu laut geschnarcht habe.	■ Interessiert mich so was von null ...	■■ Der Typ soll in Narnia bleiben und gut is'.
DIE SIMS 2: APARTMENT-LEBEN (siehe Seite 96)	■ *Die Sims* samt der öden Add-ons können von mir aus mal in der Holle einziehen.	■■ Schnarch-Add-on: Jeder Fenster-Sims mit Taubendreck ist interessanter.	■ Mal ganz ehrlich: Wie geistig benebelt muss man sein, um sich so etwas zuzulegen?	■ Ich wünsche mir das Add-on *Die Sims 2: Folterkeller*.	■■ Oh, ja, ein *Die Sims 2*-Add-on ... ist ja genau mein Ding ...	■ Solange man die Sims nicht umlegen kann, fasse ich das Teil bestimmt nicht an.
FULL METAL SOCCER (siehe Seite 96)	■■■ Nach TV-Sendungen über Riesenschnitzel musste so etwas ja mal kommen.	■■■ Was für ein Schwachsinn ... das macht die Sache fast schon sympathisch.	■■ Dem Entwickler dieses Unfugs sollte man einen Full-Metal-Hammer einführen.	■■ Fußball ist öde. Panzer ebenfalls. Die Kombination ist ... zum Einschlafen.	■■■ Normalerweise ist Fußball nicht meins. Mit Panzern geht's eigentlich ...	■■ Fußball ist geil. Panzer sind geil. Die Kombination ist ... nicht geil.
GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS (siehe Seite 90)	■■ Ein cooles Adventure, aber für mich wirkt es etwas steif. Dann lieber *Edna bricht aus*.	■ Steif ist ja nicht immer schlecht ... aber Adventures sind eh alle von Satan.	■■■■ Nicht so witzig wie *Sam & Max*, aber handwerklich gut und sehr atmosphärisch.	■■■■■ Top! Spitze! Klasse! Super! ... Jetzt gehen mir langsam die lobenden Worter aus.	■■■ Sehr gutes Adventure ... aber ich steh mehr auf *Sam & Max* ...	■ Klingt wie eine Krankheit, spielt sich wie ein Adventure. Also: nein.
KINGDOM ELEMENTAL (siehe Seite 96)	■■■ Wenn ich mich langweilen will, lese ich ein Spielemagazin der Konkurrenz.	■■ Juhuuu! Auf *Kingdom Elemental* hab ich mich ja schon seit Ewigkeiten nicht drauf gefreut!	■■ Da spiele ich lieber eine Runde Pen&Paper-Rollenspiel mit mir selber.	■■ Hat einen netten Humor. Aber wie bei hässlichen Frauen reicht das nicht.	■■ Nett, aber neben *Drakensang* sieht *Kingdom Elemental* echt blass aus.	■ Wow, diese Ausgabe jagt ja ein Hohepunkt den nächsten. Faszinierend.
XYANIDE: RESURRECTION (siehe Seite 96)	■■ Das Teil ist uralt. Aber nett, dass es doch noch für PC veröffentlicht wird.	■■ Ein Spiel, das im Gedachtnis bleibt wie sein Titel. Ich muss weg ...	■■■ Unglaublich, was im Sommerloch so alles erscheint.	■■ Irgendwie macht mir ein Bildschirmschoner von Windows mehr Spaß.	■■■ Nette Weltraumballerei für Zwischendurch.	■■ So was wie eine aufgemotzte Version des guten, alten Testbildes.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

Das Gastspiel des Monats

Der Österreicher fiel in München ein! Und kam mit einem ganzen Haufen toller Eindrücke nach Franken zurück.

PC ACTION-Wortakrobat Grill war der Auserwählte – er durfte ins ferne München zum „EA Sports meets EA Games"-Event aufbrechen. Und dort gab es einen Haufen toller Dinge zu sehen: Da wurde der Entwickler der Konsolenboxerei *Facebreaker* ordentlich vermöbelt, der Produzent von *NHL 09* nach allen Regeln der Eishockeykunst an die Wand geschossen, das Buffet leergefuttert und naturlich die Mafia-Simulation *Der Pate 2* unter die Lupe genommen. Wie sich Vito Corleones virtuelle Kollegen auf dem PC schlagen, lesen Sie übrigens in der siebenseitigen Morder-Vorschau ab Seite 46.



Michael Grill schießt den *NHL 09*-Produzenten an die Wand.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008
ROLLENSPIEL		
Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	10/2008
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

>>Der Trend 2009: Erlebnis-Solarien.<<

Mit einer gut ausgerüsteten Gruppe posiert der Spieler in kampfbereiter Haltung.

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Vier sind Helden



AUF DVD
VIDEO

Sie sind ein Anhänger klassischer Rollenspiele? Dann ab zum nächsten Spielehändler: *Drakensang* wartet auf Sie!

Seien wir doch mal ehrlich: Das moderne Leben geht vielen Menschen zu Recht mächtig auf den Sack. Längst vorbei sind die Zeiten, in denen man ungebunden über die Erde pilgern und Abenteuer bestehen konnte. Wenn man das heute versucht, gilt man als Obdachloser, als Penner. Eine Lösung für dieses Problem veröffentlichten 1984 ein paar clevere Kerle aus Deutschland: das Pen&Paper-Rollenspiel *Das Schwarze Auge*. In der Fantasiewelt Aventurien durfte nun jedermann in eine andere Rolle schlüpfen und tun und lassen, was ihm gefällt. Wären Sie gern ein weiser Zauberer, ein furchteinflößender Krieger oder vielleicht ein stadtbekannter Gauner? Ganz egal, alles war möglich. Diese Faszination um *Das Schwarze Auge* hat sich bis heute gehalten und im Lauf der Jahre einige PC-Spiele hervorgebracht (Mehr dazu im Kasten „Mit dem Schwarzen siehst du besser" auf Seite 83). Am 1. August erschien nun der aktuelle Teil der Reihe: *Das Schwarze Auge: Drakensang*. Nachdem wir im vergangenen Monat bereits intensiv die fast fertige Version des Titels auf Herz und Nieren geprüft und als sehr gut eingeschätzt hatten, nahmen wir uns nun die finale Fassung vor.

ES WAR EINMAL ...

Drakensang beginnt wie fast jedes gute Rollenspiel: mit der Erschaffung Ihres Helden. Hierbei wählen Sie aus 20 möglichen Archetypen, wobei sich jeweils drei davon meist einer gemeinsamen Klasse zuordnen lassen, wie zum Beispiel Krieger. Sie dürfen aber etwa auch als Metamagier durch Aventurien streifen und ein untotes Skelett als Unterstützung beschwören – oder Sie verdingen sich als Elementarist oder Alchimist. Schnell noch die Rasse ausgewählt und einen Namen bestimmt – schon geht's los. Sind Sie jedoch ein alter aventurischer Hase und mit den Regeln des *Schwarzen Auges* vertraut, empfiehlt sich der Expertenmodus, in dem sich nahezu sämtliche Werte, Eigenschaften und Talente individuell anpassen lassen. Ist Ihr Held bereit, betreten Sie direkt die fantastische Welt Aventuriens. „Fantastisch" ist keine Übertreibung – die Detailverliebtheit der Entwickler beim Gestalten des Rollenspiel-Universums verdient großen Respekt und Anerkennung. *Das Schwarze Auge*-Spieler wie der Autor dieses Artikels spüren den Atem der Pen&Paper-Vorlage an jeder Ecke und in jedem Windstoß des virtuellen Aventurien. Spätestens wenn einem ein besoffener Zwerg von einem Humpen Helles Ferdoker (aventurische Biersorte) vorschwärmt, fühlt man sich wie damals bei den unvergesslichen Rollenspiel-Abenden.

BRIEFGEHEIMNIS

Ihr Ziel am Anfang des Spiels ist recht simpel. Von Ardo, einem Freund aus langst vergangenen Zeiten, erhalten Sie einen Brief verzweifelten Inhalts. Ardo steckt in Schwierigkeiten und bittet Sie, ihn aus seiner unglücklichen Lage zu befreien. Kein Problem,

>>Sensationelle Aufnahme: Die letzten 50 Zentimeter vor dem Aufprall von Jürgen W. Möllemann.<<

>>Halten fit: Pilates-Übungen für Dönerverkäufer.<<

Die Gruppe hat einen Bösewicht (Mitte, rotes Kostüm) umzingelt.

Im Nahkampf mit einem Ork gibt dieser Krieger (links) alles.

>>Mongoloide Kinder sind

Während zwei Helden den großen Gegner aus nächster Nähe bekämpfen, beschießt die Dame rechts ihn mit Pfeil und Bogen.

Sie machen sich auf den Weg nach Ferdok. Doch wie sollte es anders sein, bereits nach wenigen Spielsekunden stehen Sie vor den ersten Problemen: Ferdok ist vollständig abgeriegelt. Wer in die Stadt will, braucht zwei angesehene Fürsprecher, die es durch das Erfüllen kleiner Aufgaben zu gewinnen gilt. Neben diesen für das Weiterkommen Ihres Helden relevanten Hauptmissionen gibt es zahlreiche Nebenaufgaben, mit denen sich ein wenig Geld und Erfahrung sammeln lässt – wenn man das wünscht. Was etwas negativ auffällt, ist die Tatsache, dass Gebiete, die man hinter sich lässt, später oft nicht wieder besucht werden können. Dies und die zahlreichen unsichtbaren Barrieren, die verhindern, dass sich tollpatschige Spieler in Flüsse oder von Abhängen stürzen, schränken das Gefühl etwas ein, sich in einer reellen mittelalterlichen Welt zu bewegen. Das ist sehr schade, denn das virtuelle Aventurien wirkt sonst wie aus einem Guss und ist sehr atmosphärisch und in sich stimmig. Was nicht zuletzt an der lobenswert inszenierten Geräuschkulisse liegt, die mit mittelalterlichen Melodien und professionellen Sprechern aufwartet. Im Bereich der Synchronisation setzte Hersteller Dtp auf bekannte Namen. So geben sich Musiker wie Zockerbarde Jan Hegenberg, der Sänger der Band Tanzwut und bekannte Sprecher wie die deutschen Stimmen von Bruce Willis, Angelina Jolie, Daniel Craig, Wesley Snipes und Antonio Banderas die Ehre.

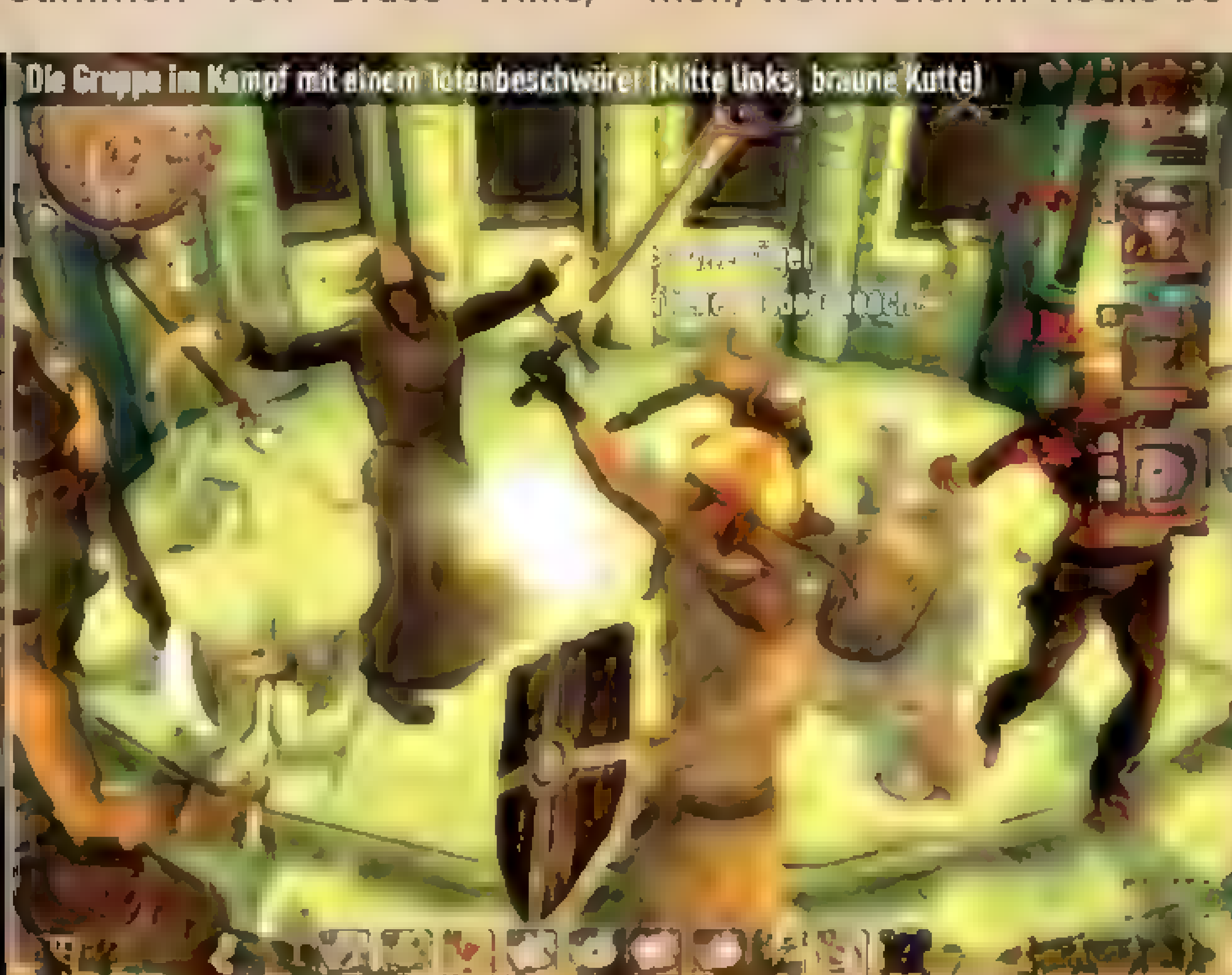
BEWEGUNG!

Um Ihren Charakter von A nach B zu bewegen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Die erste wäre die altbekannte Steuerung über die Tasten W, A, S und ‚D. Die Maus dient nur dazu, den Blickwinkel zu ändern. Alternativ dürfen Sie wie in *Diablo* oder *Baldur's Gate* mittels Mausklick bestimmen, wohin sich Ihr Recke be-

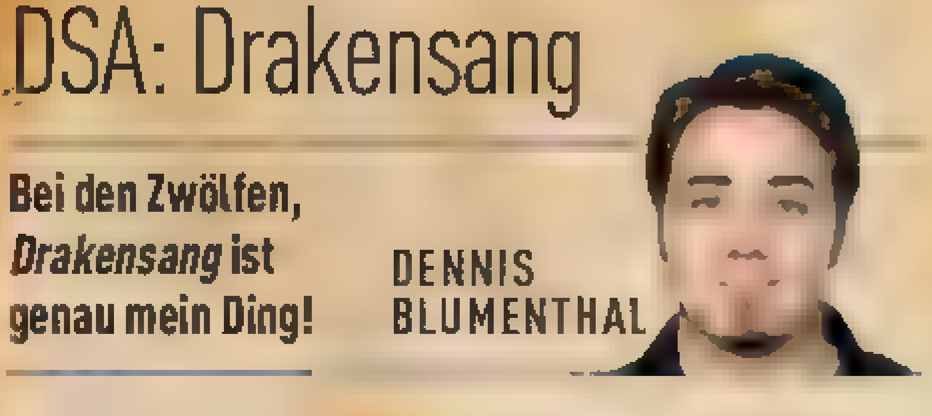


Hier unterhalten wir uns mit einem der zahlreichen Nichtspielercharaktere.

>>Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es absolut nichts zu sehen!<<


Die Gruppe im Kampf mit einem Totenbeschwörer (Mitte links, braune Kutte)

Testlogbuch
DSA: Drakensang



Bei den Zwölfen, *Drakensang* ist genau mein Ding!

DENNIS BLUMENTHAL

PRAIOSTAG, 3. Rondra 38 Hal **12:19 Uhr**
Bei Boron – was ist nur mit mir geschehen? Ich bin gerade auf einer sonnigen Lichtung erwacht und weiß nicht, wie ich hier hergekommen bin. Moment mal: Genau genommen weiß ich nicht einmal, WO ich bin. Ich trage mittelalterliche Kleidung, im Hintergrund höre ich eine Flöte spielen . .

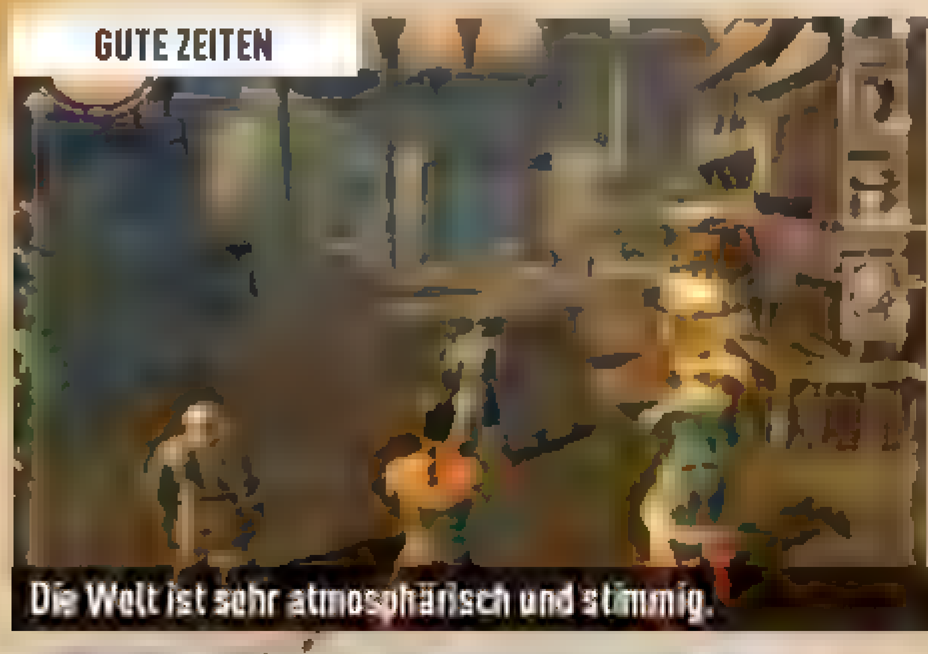
PRAIOSTAG, 3. Rondra 38 Hal **13:32 Uhr**
In einer nahe gelegenen Taverne treffe ich eine Amazone, die mich stark an einen Typen namens Alex erinnert, den ich mal kannte. Sie sagt, sie sei auf Abenteuer aus, aber ich weiß, dass sie mich nur wegen meines knackigen Hinterns begleitet – genau wie dieser Alex damals.

ROHALSTAG, 4. Rondra 38 Hal **16:57 Uhr**
Bin jetzt in einer Stadt namens Ferdok und habe von irgendeinem Typen ein Haus geerbt. Keine Ahnung, wer der Kerl war, aber das Haus ist echt dufte. Mit einigen Kumpels sitze ich jetzt dort und mache die ganze Zeit Blödsinn. Kommt mir irgendwie bekannt vor. Seltsam: Alle außer mir und dem stinkenden Zwerg Forgrimm Fischer verlassen alle paar Minuten das Haus, um draußen Pfeife zu rauchen.

WINDTAG, 6. Rondra 38 Hal **14:26 Uhr**
Meine Kumpels und ich haben durch Zufall irgend so eine Mordserie aufgeklärt und kriegen dafür nun eine Audienz bei einem hohen Tier namens Joachim von Hessen. Als ich vor ihm stehe, brabbelt der – mir seltsam vertraut wirkende – Hune etwas Unsinniges und brüllt mich an, warum ich in Praios' Namen noch nicht mit *Drakensang* fertig bin. Meint er etwa den Berg Drakensang? Sehe ich vielleicht aus wie ein verdammter Bergsteiger oder was? Dabei hatte ich gedacht, er würde sich über die gelösten Mordfälle freuen ... undankbarer Mistkerl.

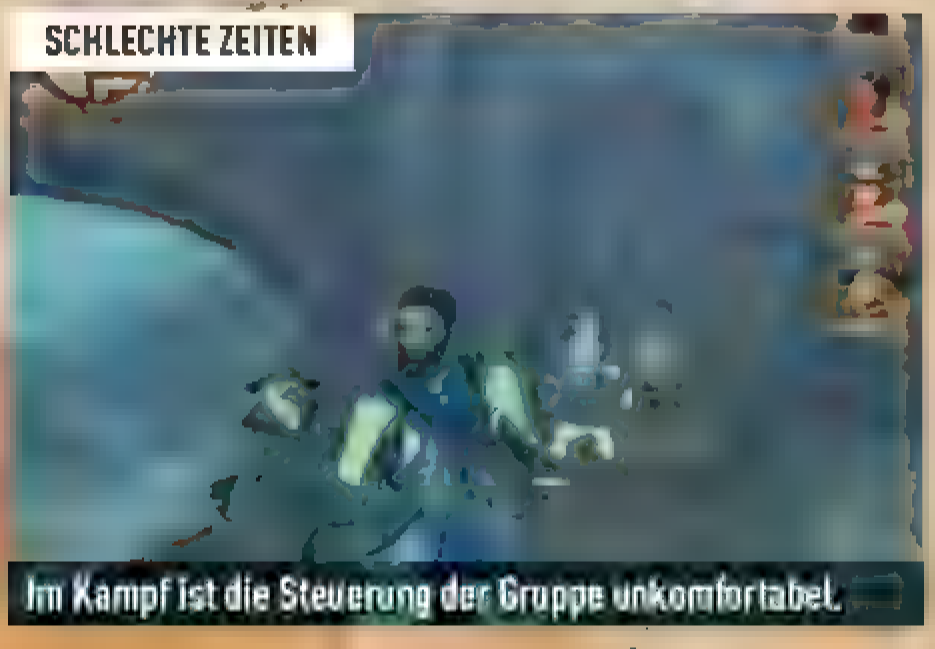
SONNTAG, 3.8.2008 **12:19 Uhr**
Nach der Zurechtweisung durch Joachim von Hessen habe ich mich mit unzähligen Humpen Helles Ferdoker getröstet. Plötzlich wache ich in der Redaktion auf, um mich herum überall leere Bierflaschen. Verdammt, der *Drakensang*-Artikel! Unglaublich, dass ich über 3.000 Stunden in Aventurien verbracht habe ... na ja, egal. Jetzt fange ich erst mal an zu schreiben. Echt ein tolles Spiel ...

GUTE ZEITEN



Die Welt ist sehr atmosphärisch und stimmig.

SCHLECHTE ZEITEN



Im Kampf ist die Steuerung der Gruppe unkomfortabel.

So spielt sich Drakensang

Sie haben sich *Drakensang* gekauft und wissen überhaupt nicht, wie man ein Rollenspiel spielt? Keine Sorge, wir erklären Ihnen die wichtigsten Elemente:

Auf der Weltkarte sehen Sie nicht nur die nähere Umgebung, sondern auch aufgabenrelevante Orte, hier dargestellt durch blaue Fragezeichen.

Hier sehen Sie stets, gegen wen Ihre Helden in den Kampf ziehen. Anhand des roten Balkens erkennen Sie, wie viel Lebensenergie Ihr Widersacher noch hat.

Hier sehen Sie Ihre Gruppenmitglieder und je einen Balken für ihre Lebensenergie, Astralenergie und Ausdauer. Das kleine Kronensymbol kennzeichnet den Anführer.

Über diese Schnellzugriffsleiste öffnen Sie mit einem Klick die Umgebungskarte, die Konsole, das Questbuch (zum Verwalten Ihrer Aufgaben) und den Charakterbogen.

Die sogenannte Quickslot-Leiste ist ein bekanntes Element in Rollenspielen. Hier platzieren Sie die wichtigsten Fähigkeiten und haben so direkten Zugriff darauf.

Hier pausieren Sie das Spiel und stellen die Bewegungsart Ihres Helden ein. Zur Auswahl stehen Schleichen, Gehen und Rennen. Mit dem Quadrat wählen Sie alle Helden an.

gibt. Zwischen Städten dürfen Sie eine automatische Reisefunktion benutzen, die man in ähnlicher Weise aus Spielen wie *Fallout* oder *Jagged Alliance 2* kennt. Auf der Karte verfolgen Sie dabei Ihre sich im Zeitraffer fortbewegende Gruppe von Stadt A nach Stadt B. Hin und wieder stoßen Ihre Mannen auf etwas, wobei das Spiel dann wieder in die normale Spielansicht umschaltet. Treffen Sie beispielsweise auf Gegner wie Wegelagerer, gilt es diese zu besiegen oder vor ihnen zu fliehen. Haben Sie das Areal verlassen, geht die Reise weiter. Diese Schnellreise-Funktion ist praktisch, aber wie zuvor erwähnt nur zwischen großen Städten nutzbar. Sind Sie in einer Stadt unterwegs und wollen sich von einem Teil in den nächsten fortbewegen, müssen Sie den Weg laufen. In der heutigen Zeit mag so etwas altbacken wirken, doch weist es *Drakensang* auch als klassisches Rollenspiel aus. So mancher mag über fehlende Komfortabilität klagen, doch der Laufzwang hat auch seine guten Seiten: So erkundet jeder Spieler auch garantiert die liebevoll gestaltete Welt und trifft auf die zahlreichen Nichtspielercharaktere, die fast alle geschäftigem Treiben nachgehen oder sich angeregt miteinander unterhalten. Damit entsteht tatsächlich der Eindruck, in einer glaubwürdigen Mittelalterwelt zu leben. Trotz allem hat man zugegebenermaßen etwa nach dem 734.232. Mal genug davon, die Stadtteile kreuz und quer zu durchlaufen, weil man eine Kleinigkeit am anderen Ende der Stadt übersehen hat.

PARTYZEIT

Da *Drakensang* keinen Mehrspieler-Modus hat, der Spieler aber dennoch nicht die ganze Zeit alleine durch Aventurien stolpern soll, geben die Entwickler Radon Labs Ihnen die Chance, Nichtspielercharaktere auf die Reise mitzunehmen. So treffen Sie immer wieder mal mehr oder weniger nette Gestalten, die sich Ihnen, die richtig gewählten Dialogoptionen vorausgesetzt, bereitwillig anschließen und bei der Erfüllung der Aufgaben beistehen. Maximal zu viert dürfen Sie in einer Gruppe unterwegs sein, zuzüglich kurzfristiger Gastbegleiter oder beschworener Kreaturen. Problem der KI-Gefährten: Sie machen fast nichts, ohne dass Sie es Ihnen selbst befohlen haben. Mittels eines Klicks auf das Porträt des jeweiligen



Unser Zwerg-Gefährte liefert sich einen erbitterten Kampf mit einem Widersacher



Im Charakterbildschirm lassen sich alle Talente und Werte einsehen und anpassen.

Charakters übernehmen Sie die Steuerung über ihn und geben ihm Anweisungen. Kommt es nun zum Kampf, greifen Ihre Kollegen ständig mit der Standard-Attacke an – und selbst das nur, wenn Sie sie in den offensiven Modus geschaltet haben. Hier kommt der Pause-Modus zum Einsatz: Im Falle eines Falles halten Sie die Zeit an, klicken sich von Held zu Held und bestimmen, welche Spezialattacken oder Zauber gewirkt werden sollen. Auch hier präsentiert sich *Drakensang* wieder als klassisches Rollenspiel auf Kosten der Benutzerführung. Wirklich störend ist das für Genrefreunde aber nicht.

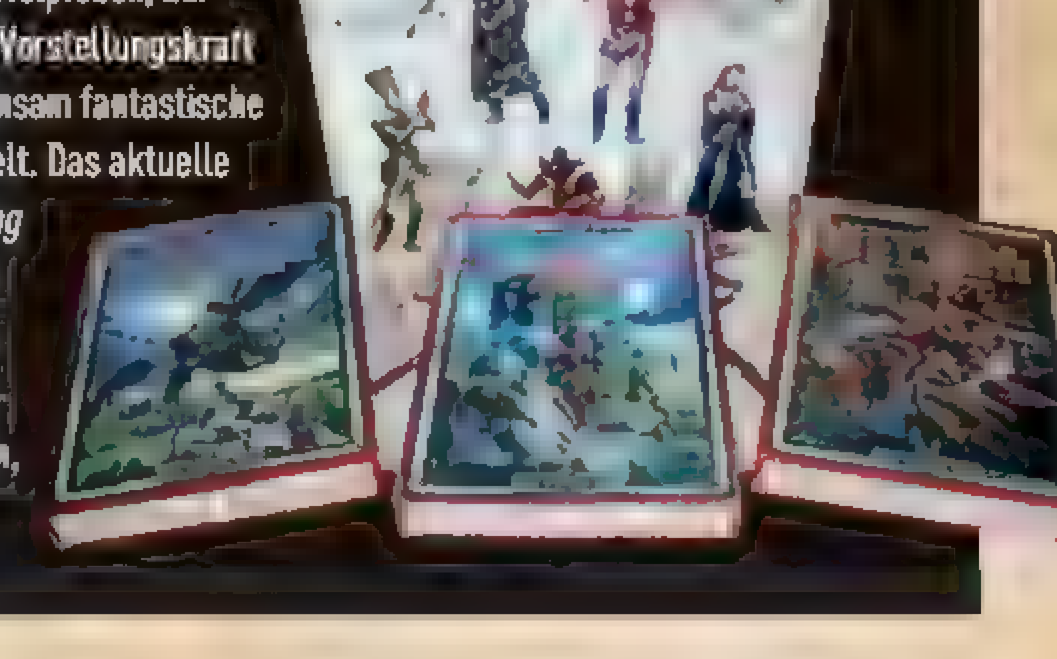
AB INS LAGER

Damit Sie nicht dazu verdammt sind, auf ewig mit den vier gleichen Visagen herumzulaufen, besitzen Sie bereits nach wenigen Spielstunden ein eigenes kleines Anwesen in der Stadt Ferdok. Dort dürfen Sie Ihre Helden „lagern" und so Ihre Gruppe je nach Bedarf anpassen. Genretypisch sammeln Sie und Ihre Gruppenmitglieder im Laufe des Spiels durch Kämpfe oder andere Ereignisse Erfahrungspunkte, in *Drakensang* „Abenteuerpunkte" genannt. Mit diesen steigern Sie Ihre Charakterwerte, verbessern Ihre Talente, lernen neue Fähigkeiten und steigen schlussendlich auch von einer Stufe zur nächsten auf (maximal jedoch bis Level 16). Nun mögen Sie denken: „Pah, wenn ich meine Helden im Haus zurücklasse und nach wilden Abenteuern zurückkomme, um jemanden auszutauschen, sind die Lagerhelden nicht mehr auf dem Niveau der restlichen Gruppe und

Traumhafte Vorlage

Bei *Das Schwarze Auge: Drakensang* ziehen Sie durch den Fantasie-Kontinent Aventurien. Doch neu ist diese Welt nicht – sehen Sie selbst!

Im Jahr 1984 erblickte *Das Schwarze Auge* das Licht der Welt. Entworfen wurden das erfolgreichste deutsche Pen&Paper-Rollenspiel und die dazugehörige Welt von Ulrich Kiesow, Hans Joachim Alpers und Werner Fuchs. Dabei spielt jeder Teilnehmer der meist drei- bis fünfköpfigen Spielgemeinschaft einen selbst erschaffenen Charakter, dessen Werte und Talente teils ausgewürfelt und teils durch das Regelwerk vorgeschrieben sind. Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Meisters und aller Nichtspielercharaktere und die des Geschichtenerzählers. Mit Würfelproben, Einfallsreichtum und der nötigen Vorstellungskraft bestehen die Spieler so gemeinsam fantastische Abenteuer in einer anderen Welt. Das aktuelle Regelwerk 4.1 liegt *Drakensang* im PDF-Format bei. Zusätzlich gibt es nahezu unendlich viele Regelergänzungsbücher, Spielhilfen und Abenteuer zu kaufen, die einen mühelos für Jahre beschäftigen können.



Mit dem Schwarzen siehst du besser

***Drakensang* ist nicht das erste PC-Spiel im *Das Schwarze Auge*-Universum. Sehen Sie hier die bisherigen Titel:**



Die Schicksalsklinge (1992)
Im ersten Teil der „Nordland-Trilogie" versammeln sich die bösen Orks an der Westküste Aventuriens, um einen Eroberungsfeldzug zu starten. Der Spieler soll nun das legendäre Schwert Grimring (die „Schicksalsklinge") finden, um die Orks aufzuhalten. Ein echter Meilenstein der Rollenspiel-Geschichte.



Sternenschweif (1994)
Nun, da die Ork-Invasion abgewendet ist, darf der Spieler Vermittler zwischen Elfen und Zwergen spielen und den Salamanderstein finden. Zudem muss man sich auch hier wieder auf die Suche nach einer bedeutenden Waffe machen: Die namensgebende Axt Sternenschweif muss gefunden werden.



Schatten über Riva (1996)
In der Hafenstadt Riva gehen allerlei seltsame Dinge vor. Auf dem Friedhof spukt es und in einer Mine nahe der Stadt sollen Orks gesehen worden sein. *Schatten über Riva* brachte die Welt des *Schwarzen Auges* erstmals in 3D auf den PC und war ein gelungener Abschluss der „Nordland-Trilogie".



Armalion (2004)
Tjaha, kennen Sie wohl nicht, was? *Das Schwarze Auge: Armalion* wurde 2001 vom Hersteller Ikarion angekündigt. Das Studio ging pleite und viele der Entwickler arbeiteten fortan für Ascaron, wo aus *Armalion* das 2004 erschienene *Sacred* wurde – nur eben ohne *Das Schwarze Auge*-Hintergrund.




Mit einem Sprungangriff bringt der Spieler diesen Widersacher in Bedrängnis.

für harte Kämpfe kaum noch zu gebrauchen". Denkste! Radon Labs hat dieses Problem clever gelöst, indem alle „gelagerten" Nichtspielercharaktere ebenfalls Abenteuerpunkte sammeln, während sie Ihr Haus hüten; diese Punkte dürfen Sie im Nachhinein verteilen. So hinkt keiner hinterher, egal ob er bei Ihren Abenteuern außer Haus dabei war oder nicht.

DOKTORHAUS

Ihr Anwesen ist übrigens kein reines Heldenlager – auf Wunsch besorgt Ihr Haushälter spezielle Werktische. Wofür Sie die Dinger brauchen? Ganz einfach: Während Sie so durch die virtuelle Welt schlendern, finden und lernen Sie Rezepte und Anleitungen zum Herstellen verschiedener Dinge, die grob in drei Bereiche aufgeteilt sind: Alchimie, Schmieden und Bogenbau. Haben Sie diese Rezepte einmal gelernt (Rechtsklick auf das jeweilige Rezept), stehen sie fortan für immer in einem schlauen Buch. Nun müssen Sie nur noch die nötigen Materialien besorgen, eine entsprechende Werkbank zur Verfügung haben und schon mixen Sie sich eigene Tränke, schmieden sich beispielsweise Rüstungen oder bauen sich selbst einen schönen Bogen.

DER KREIS SCHLIESST SICH

Alles in allem beschert *Drakensang* Ihnen mindestens 40 bis 50 Spielstunden – das kann sich durchaus sehen lassen! Der Titel erweist sich stellenweise als etwas unkomfortabel. Gerade dass man im Kampf für jeden Mitstreiter sämtliche Aktionen bestimmen muss, dürfte einigen Spielern negativ aufstoßen. Im krassen Gegensatz dazu steht jedoch die riesige, unglaublich atmosphärische Welt mit ihren berauschenden Klängen, ihren vielen Charakteren sowie ihren Gefahren und den Orten, die es zu erkunden gilt. Wer *Das Schwarze Auge* mag oder auf Rollenspiele steht und sich an den wenigen Kritikpunkten nicht stört, sollte sich *Drakensang* auf keinen Fall entgehen lassen. Dennis Blumenthal

Info: www.drakensang.de

DENNIS BLUMENTHAL

Sie glauben nicht, wie sehr ich mich auf *Drakensang* gefreut habe. Seit ich die „Nordland-Trilogie" vor Jahren verschlungen und mit meinen Freunden lange Zeit das Pen&Paper-Rollenspiel gespielt habe, bin ich dem *Schwarzen Auge* voll und ganz verfallen. Als ich vor einigen Jahren die ersten bewegten Bilder von *Drakensang* sah, befürchtete ich, dass das Spiel den hohen Erwartungen der Anhängergemeinde nicht gerecht würde. Doch Radon Labs hat mich eines Besseren belehrt! Meinen Respekt, liebe Entwickler! Für mich persönlich ist *Drakensang* das beste Rollenspiel seit vielen Jahren, mich stört der stellenweise fehlende Komfort nicht. Mein Tipp: Unbedingt spielen!

WOLFGANG FISCHER

Sie glauben nicht, wie sehr mich Herrn Blumenthals Lobhudelei anwidert. Im Fall von *Drakensang* liegt er aber ausnahmsweise mal vollkommen richtig. Hätte er so viel Geschmack mal bei der Wahl seines am ganzen Körper behaarten Lebensabschnittsgefährten bewiesen! Aber egal, zurück zum Thema: *Drakensang* ist ein Traum für *DSA*- und Rollenspielfans: hübsch anzusehen, atmosphärisch und mit genug Tiefgang, um Durchschnittsspieler wochenlang zu beschäftigen. Über Kritikpunkte wie fehlende Taktikoptionen, umständliche Anwendung von Fähigkeiten oder zu lange Laufwege ärgert man sich zwar gelegentlich, langfristig leidet der Spielspaß darunter aber nicht.

DSA: Drakensang



PREIS	€ 45,-
TERMIN	1. August 2008
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Radon Labs
VERTRIEB	dtp Entertainment
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

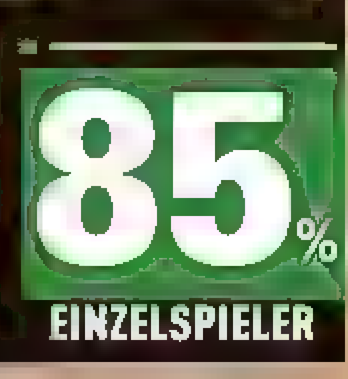
MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT oder vergleichbar, 6 GB HD-Speicher, WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da – *Drakensang* ist ein Soloabenteuer. Traurig, aber wahr.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	83%
SOUND	91%
STEUERUNG	[illegible]
MEHRSPIELER	[illegible]

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu wenig Taktikoptionen in Kämpfen	-7%
Stellenweise unübersichtlich	-5%
Teils unkomfortable Steuerung	-3%
Unsichtbare Barrieren	-1%

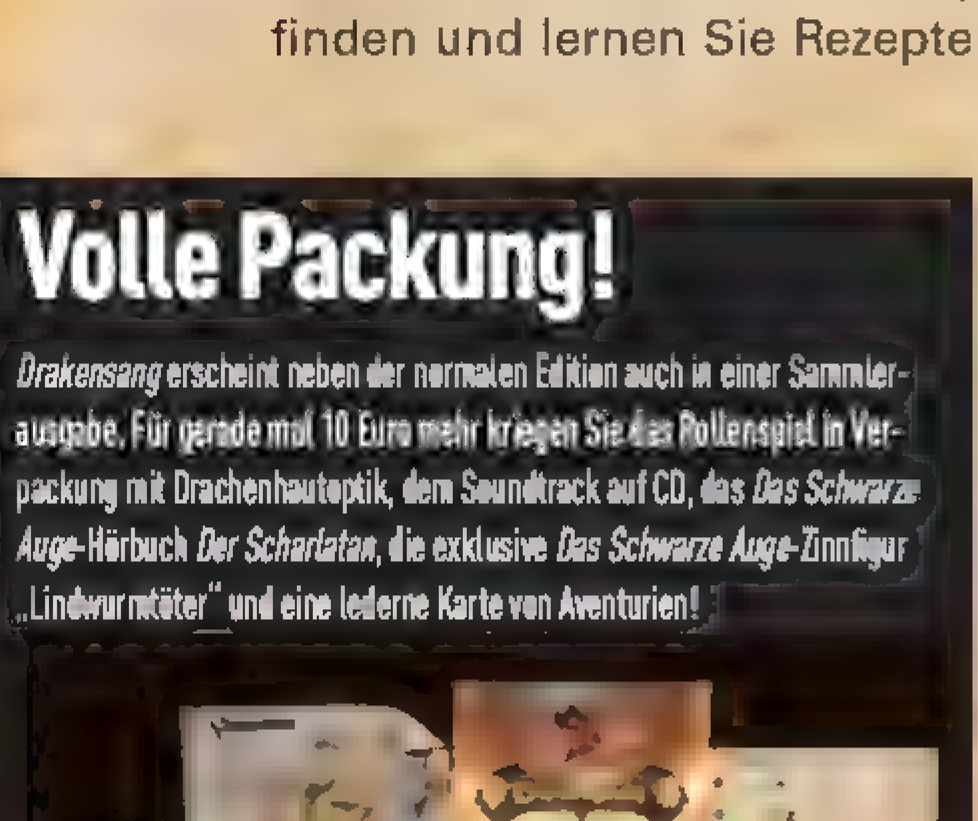
SEHR GUT
Definitiv eines der besten Rollenspiele seit Jahren – von uns eine Kaufempfehlung!



85% EINZELSPIELER

Volle Packung!

Drakensang erscheint neben der normalen Edition auch in einer Sammlerausgabe. Für gerade mal 10 Euro mehr kriegen Sie das Rollenspiel in Verpackung mit Drachenhautoptik, dem Soundtrack auf CD, das *Das Schwarze Auge*-Hörbuch *Der Scharlatan*, die exklusive *Das Schwarze Auge*-Zinnfigur „Lindwurmtöter" und eine lederne Karte von Aventurien!



Vergleich



DSA: Drakensang	Gothic 3	Neverwinter Nights 2
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Packende Geschichte	+ Riesige Spielwelt	+ Einzigartige Charaktere
+ Atmosphärische Spielwelt	+ Glaubhafter Held	+ Spannende Geschichte
+ Lange Spieldauer	+ Abwechslungsreiche Jobs	+ Leistungsstarker Editor
- Stellenweise unkomfortabel	- Unkomfortable Steuerung	- Schlechte Kameraführung
85% EINZELSPIELER	84% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)	83% EINZELSPIELER

Prüfstand: Drakensang

Für die Rollenspielumsetzung der Welt des *Schwarzen Auges* verspricht Radon Labs viel Atmosphäre sowie eine stimmungsvolle und schmucke Optik, welche die Hardware der Spieler schont. Die Berliner Entwickler haben Wort gehalten!



Die Grafik des Rollenspiels ist zwar nicht High-End. Trotzdem sorgen plastische und detaillierte Texturen, dynamische Figurenschatten und Beleuchtungseffekte für sehr viel Atmosphäre.

Mit minimalen Details büßt *Drakensang* viel von seiner Grundstimmung ein. Dreidimensional wirkende Pixeltapeten sowie alle Figurenschatten fehlen und auch der Überstrahleffekt ist verschwunden.

Tuning-Tipps

Um *Drakensang* in 1.280x1.024 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ C2D E6600/E6850 oder Athlon 64 X2 6400+
- ☐ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870

Mit einem Athlon 64 2500+/P4 mit 3 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/8500 GT oder Radeon HD 2400 XT sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 800x600 einstellen
- ☐ Bei der Option „Wie leistungsstark ist Dein Rechner?" „Niedrig" wählen
- ☐ Die Umgebungseffekte ausschalten
- ☐ Die Schatten deaktivieren (Einstellung: „Keine Schatten")

Mit einem Athlon 4000+/P4 mit 3,6 GHz, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8600 GTS/Radeon HD 2600 XT sollten Sie:
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 spielen
- ☐ Bei der Frage nach der Leistungsstärke des eigenen Rechners „Mittel" wählen
- ☐ Die Umgebungseffekte ausgeschaltet lassen
- ☐ Bei dem Menüpunkt „Schattenqualität" „Mittel" einstellen

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6850/E8200, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GT(S)/Radeon HD 4850/70 sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.600x1.200 (4:3) oder 1680x1.050 (16:10) wählen
- ☐ Bei der Leistungsstärke des eigenen Rechners „Hoch" angeben
- ☐ Die Umgebungseffekte aktivieren, sprich hier einen Haken setzen
- ☐ Im Treibermenü Ihrer Grafikkarte einen 16-fachen anisotropen Texturfilter einstellen (Geforce-Karten: „Nvidia Systemsteuerung" / Radeon-Karten: „Catalyst Control Center")

Das Grafik-Optionsmenü von *Drakensang*

1 Auflösung: Obwohl der Wechsel der Auflösung nur mit einem durchschnittlichen Leistungsgewinn von 5 Prozent belohnt wird, sollten vor allem Spieler mit sehr schwacher Grafikhardware (Geforce 7300 GT/8500 GT, Radeon HD 2400 XT/3450) auf diese Tuning-Maßnahme nicht verzichten. Im Gegenzug können Sie bereits mit einer Geforce 8600 GTS/Radeon HD 3850 die Auflösung auf 1.280x1.024 stellen. Spielern mit einer Mittelklasse-Grafikkarte (Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870/4850) empfehlen wir sogar, die Auflösung auf mindestens 1.600x1.200 hochzuschrauben und zusätzlich 16:1 AF zu aktivieren.

2 Wie leistungsstark ist Dein Rechner?: Je nach gewählter Einstellung passt *Drakensang* die Grafik an das System an. Wählen Sie hier „Niedrig", fehlen der Überstrahleffekt (Bloom) sowie das Bump-Mapping, das den Texturen ein plastisches Aussehen verleiht. Außerdem ist der Detailgrad der Texturen dann sichtbar geringer. Wer auf diese optischen Aufwertungen verzichtet, steigert die Bildwiederholrate (Fps-Rate) um bis zu 13 Prozent.

3 Umgebungseffekte: Grafische Schmankerl wie Lichtstrahlen, Lichtreflexionen und zusätzliche Lichtquellen wie Fackeln sorgen für die stimmige Atmosphäre. Deaktivieren Sie diese Effekte, steigt die Gesamtleistung um 9 Prozent.

4 Schattenqualität: Hier winkt das höchste Tuning-Potenzial. Wenn Sie die dynamischen Figurenschatten ausschalten, ist die Optik immer noch akzeptabel und Sie steigern die Fps-Leistung um bis zu 22 Prozent.



Leistung

* Qualitätsmodus: Im Spiel ist ein 16-facher (16:1) anisotroper Filter aktiviert. Die Kantenglättung funktioniert nicht.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X1600 Pro/XT, HD 2400 XT, HD 3450		Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO/XT, HD2600 XT, HD 3650		Geforce 7900 GT, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro, HD 3850/4850		Geforce 8800 GT/GTS, 8800 GTX, 9800 GTX, GTX 260/280, Radeon HD 3870 (X2)/HD 4870 (X2)	
▼PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	QUALITÄTSMODUS* 1.280x1.024
Ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab Pentium E4300/Athlon 64 X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab Core 2 Duo/Quad E6600/Q6600 oder X2 6000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MB · 2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Da die Nebula-Engine von *Drakensang* nur sehr wenig von Mehrkernprozessoren profitiert, zählt nur die Megahertz-Leistung. So benötigen Sie mindestens einen Core 2 Duo E6600 (2x 2,67 MHz) oder Athlon X2 6000+ (2x 3,0 MHz). In puncto Grafik reicht in Kombination mit einem einigermaßen potenten Prozessor bereits eine Karte der unteren Mittelklasse wie die 8600 GTS/HD 3850.



Sektenchef Pat Shelton (2. v. L.) bedroht das Leben von Max (rechts), um Nina Kalenkow zum Reden zu bewegen.

GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

Das Ende ist nah!

Die Welt wird schneller untergehen, als Ihnen lieb ist. Jedenfalls, wenn Sie die irre Sekte nicht stoppen.

Erdbeben in China, Hochwasser in Japan, die Finanzkrise in den USA und – nicht zu vergessen – im September erscheint doch tatsächlich ein neues Monroe-Album. Dass die Zahl der Naturkatastrophen auf unserem Planeten auch in der Realität schneller zunimmt als Wolfgang Fischer mit seiner Schweinebraten-Diät, ist also unübersehbar. Wie schon der Vorgänger *Geheimakte Tunguska* mixt auch *Geheimakte 2: Puritas Cordis* Fiktion und Wahrheit. Im Spiel verspeisen Tsunamis kleine Kreuzfahrtschiffe zum Frühstück und Vulkane fliegen in die Luft. In diese Vorfälle ist die Sekte Puritas Cordis (Das reine Herz) verstrickt, die den Weltuntergang predigt und nur eigenen Schäfchen ein Überleben in der bevorstehenden Apokalypse verspricht.

In New York tagt derweil die UN-Vollversammlung, um eine Lösung für die häufigen Naturkatastrophen zu finden. Bei diesem Kaffeekränzchen ist auch ein gewisser Wladimir Kalenkow mit von der Partie.

SCHÖN SCHIFFEN GEHEN

Im Gegensatz zu seiner Tochter Nina, einem Hauptcharakter von *Geheimakte Tunguksa* und *Geheimakte 2*, führt Kalenkow ein eher geregeltes Leben. Ninas Liaison mit dem Wissenschaftler Max Gruber ging hingegen nach dem Ende ihres Abenteuers in der russischen Tunguska-Region in die Brüche. Um sich vom Beziehungsstress abzulenken, buchte sie eine Kreuzfahrt, die in Hamburg beginnt. Die Schiffsreise entpuppt sich jedoch als Desaster. Nicht nur, dass noch im Hafen ein verwirrter Typ von einem Gabelstapler geplättet wird, zu allem Überfluss werden Nina auf dem Kahn auch noch Koffer und Handtasche geklaut. Mysteriöse Dinge gehen auf dem Schiff vor sich, Barkeeper und Schiffsarzt sind nicht, was sie zu sein vorgeben, und zu allem Überfluss nippelt Nina am Ende fast noch ab. Nicht nur, dass auf sie geschossen wird und die Bösewichte türmen, anschließend trifft eine gewaltige Tsunamiwelle das Schiff. Während der Dampfer langsam absäuft, haut Ihnen Entwickler Fusionsphere Systems einfach einen Szenenwechsel vor den Latz und klebt Ihnen den zweiten Hauptdarsteller Max an den Mauszeiger. Verdammt, wir wollten doch wissen, wie es mit der scharfen Nina weitergeht!

SAM & MAX

Aber Nina muss warten, denn jetzt gilt es erst einmal, im indonesischen Dschungel den neuen Spielcharakter Samantha Peters anzubaggern. Okay, offensichtlich will die Blondine auch etwas von Max, also flirtet er mal kräftig mit. In automatisch ablaufenden Dialogszenen wie diesen sind Sie zum Zuschauen und Zuhören verdammt. Das ist aber alles andere als negativ, denn angesichts der superben Sprachausgabe wäre es eine Schande, von der Möglichkeit Gebrauch zu machen, diese mittels Rechtsklick abzubrechen. Zumal diese Szenen, die meist nach einer gerenderten Zwischensequenz folgen, ebenfalls prächtig dazu beitragen, aufzuklären. Nein, nicht wie das mit Bienen und Blümchen funktioniert, sondern über das Was, Wo und Warum. Die Entwickler beseitigen so den Kritikpunkt des Vorgängers, neue Schauplätze nicht ausreichend erklärt und so den Spielfluss etwas gehemmt zu haben.



...etzt muss ich nur noch einen leicht dämlichen Eindruck machen, dann könnte ich glatt ...

Nina hat sich verkleidet, um an den Kabinenschlüssel von Frau Jordan (links) zu gelangen.

>>Ich hol dich da raus! Dafür leg ich meinen Fuß ins Feuer.<<

Sam sitzt im Dschungel im Käfig und erbittet von ihrem Sekten-Bewacher eine Himbeere.

Frauentausch

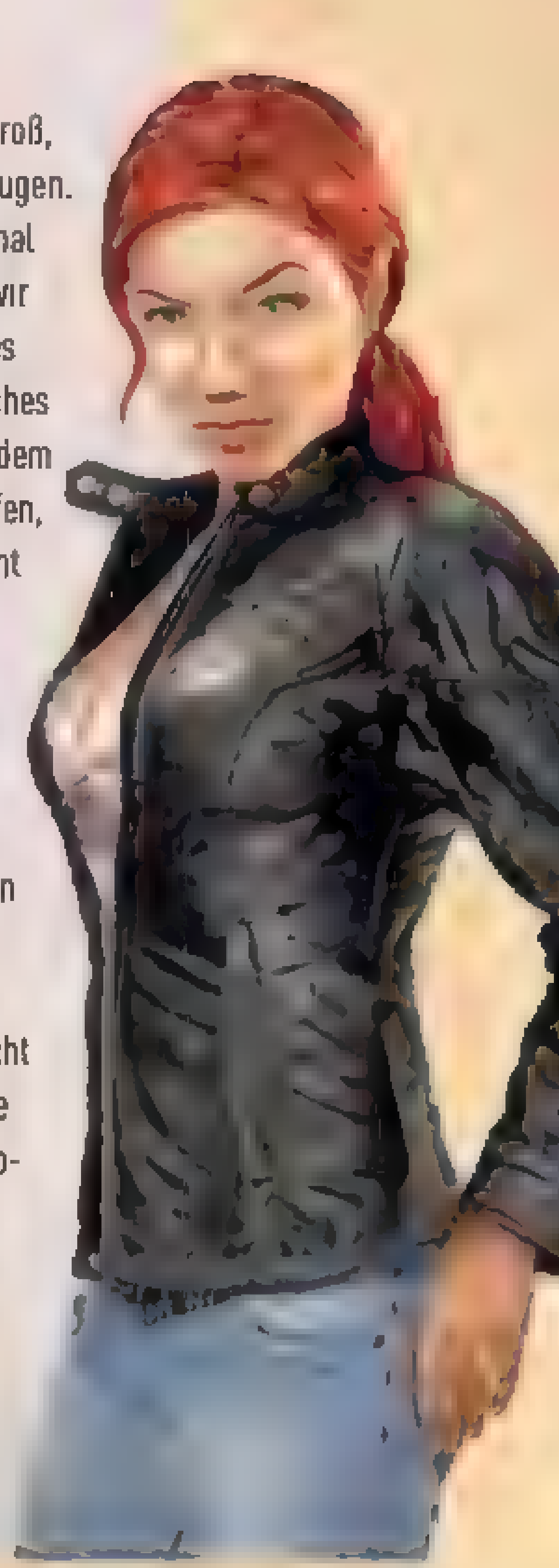
Max Gruber geht es wie PC ACTION-Redakteuren: Frauen laufen ihm in Scharen hinterher und Mann steht vor der Qual der Wahl.

SAM PETERS

In *Geheimakte 2* taucht mit der berühmten Archäologin eine frühere Studienkollegin von Max auf. Die heiße Blondine mit einem pragnanten Schönheitsfleck im Stil von Marilyn Monroe auf der Wange hat offenbar viel Zeit und keinen Mann. Anders können wir uns nicht erklären, dass sie tatsächlich monatelang im indonesischen Dschungel einen verschollen geglaubten Tempel suchte. Die Schnitte ist etwas kleiner als Nina und raspelt bereits beim ersten Treffen mit Max so viel Süßholz, dass vermutlich der halbe Regenwald draufgeht. Sam hat dummerweise Probleme, den Hintereingang dieses geheimnisvollen Tempels zu öffnen, was Max Gelegenheit bietet, seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Sie kann gut mit langen Stangen umgehen und ist aktuell mit einem echten Lackaffen liiert, dem Max die Nägel lackieren muss, um zum Tempel zu finden.

NINA KALENKOW

Die gebürtige Russin ist groß, rothaarig und hat grüne Augen. Darüber, dass sie manchmal etwas zickig ist, würden wir an Max' Stelle wegen ihres echt genialen Knackkarsches gern hinwegsehen. Außerdem kann man gut mit ihr saufen, vor allem bei Wodka macht ihr niemand so schnell etwas vor. Max hat schon einige Abenteuer mit ihr bestanden. Nicht nur im eisigen Sibirien, sondern auch im kuschelig warmen Schlafmöbel. In Sachen Oberweite nimmt sie sich mit ihrer Konkurrentin nicht viel, allerdings scheint die Russin mit einem Push-up-BH nachzuhelfen. Hoffen wir, dass wenigstens ihr Hintern ohne Hilfsmittel auskommt – von Schlafzimmerspielzeug mal abgesehen.



MAX UND DAS EINE GEISSLEIN

Trotz emotionalen Funkenflugs zwischen den beiden hat Max nur ein einschneidendes Erlebnis in der schwülen Nacht: Das Camp wird überfallen, Sam verschleppt und Max von einer Explosion ohnmächtig. Die geplante Fotoreportage über seine berühmte Archäologen-Bekanntschaft können Sie also knicken und betätigen sich stattdessen als Reinigungskraft. So ein Dreck, buchstäblich. Sie beginnen, in den Überresten des Zeltlagers nach nützlichen Sachen zu suchen. Sehbehinderte und Faule hauen wie gewohnt auf die Leertaste, um die Interaktionspunkte (Hotspots) eines Schauplatzes anzuzeigen. Per Linksklick klauben Sie in dieser Szene Dinge wie eine Flagge, eine Teekanne, eine Bierdose und anderes Zeug auf. Das finden Sie anschließend in Ihrem Inventar wieder, das sich am unteren Bildschirmrand bemerkbar macht, sobald Sie diesen mit dem Mauszeiger kitzeln. Schnell sammeln sich allerlei Gegenstände in der Leiste. Per Rechtsklick darauf entlocken Sie Ihrer Spielfigur eine Beschreibung dazu oder Sie krallen sich das Ding mit Linksklick, um es mit anderen Gegenständen oder Interaktionspunkten zu kombinieren. Hier müssen wir den Entwicklern wieder zugestehen, dass sie den ohnehin schon vorbildlichen Bedienkomfort noch mal verbessert haben. Dass kleine Bildchen aus dem Mauszeiger wachsen, um anzuzeigen, dass Sie Gegenstände kombinieren können, ist nicht nur nervenschonend, sondern seit *Geheimakte Tunguska* schon wieder ein alter Hut. Dass die Protagonisten jetzt in Abhängigkeit von der zu laufenden Wegstrecke aber selbstständig entscheiden, schneller zu gehen oder gar über den Bild-

So spielt sich Geheimakte 2

Um die Welt vor dem Untergang zu retten, lösen Sie zahlreiche Rätsel wie etwa dieses hier.



1. LOKALISIEREN

Der Arm des Heiligen, der Nina in den Ruinen von Gatineau den Weg zu einem Schlüssel weisen soll, ist quasi zu kurz.

2. WEITERLEITEN

Nachdem Sie ihn mit einer Wasserwaage inklusive Laserpointer „verlängert" haben, erreicht der Strahl diesen Wegweiser ...

3. UMLEITEN, DIE ERSTE

... um dann auf diesen Imbisswagen zu treffen. Einige Rätsel später haben Sie auch dieses Hindernis aus dem Weg geräumt.

4. UMLEITEN, DIE ZWEITE

Nun sind noch die Infotafel und schließlich der Maulwurfshügel im Weg. Zwei Umleitungen später strahlt er endlich weiter ...

5. BUDDELN LASSEN

... und führt uns zu diesem Steinhaufen. Mit einem fiesen Trick lassen Sie den dann vom Ausgrabungsarbeiter wegräumen.

An der Küste Frankreichs müssen Sie einen Schokotrunk für Sektenforscher David Korell brauen.

Ja, Nina Kalenkow und Max Gruber. Ich würde Sie jetzt liebend gerne Ihr Wiedersehen gebührend feiern lassen, aber leider haben wir dafür keine Zeit.

Bösewicht Pat Shelton (Mitte) hat Nina und Max in der Sektenzentrale gefangen genommen.

Testlogbuch
Geheimakte 2



Endlich darf ich mal wieder die Welt retten!

MARC BREHME

FREITAG, 1.8.2008 8:12 Uhr
An der Wohnungstür bimmelt es Sturm. Zwei Grinsebacken schmettern mir ein vertrauenheischendes „Hallo" entgegen. Meine Nackenhaare stellen sich auf, als die Frage ertönt, ob ich schon einmal über Alternativen zum katholischen oder evangelischen Glauben nachgedacht hätte. Die beiden versuchen, mir eine Ausgabe des *Wachtturms* anzudrehen.Ich schmeiße die Tür zu und denke daran, dass ich es später mit weiteren Sekten zu tun bekommen werde: Das Testmuster von *Puritas Cordis* ist gestern in der Redaktion eingetrudelt.

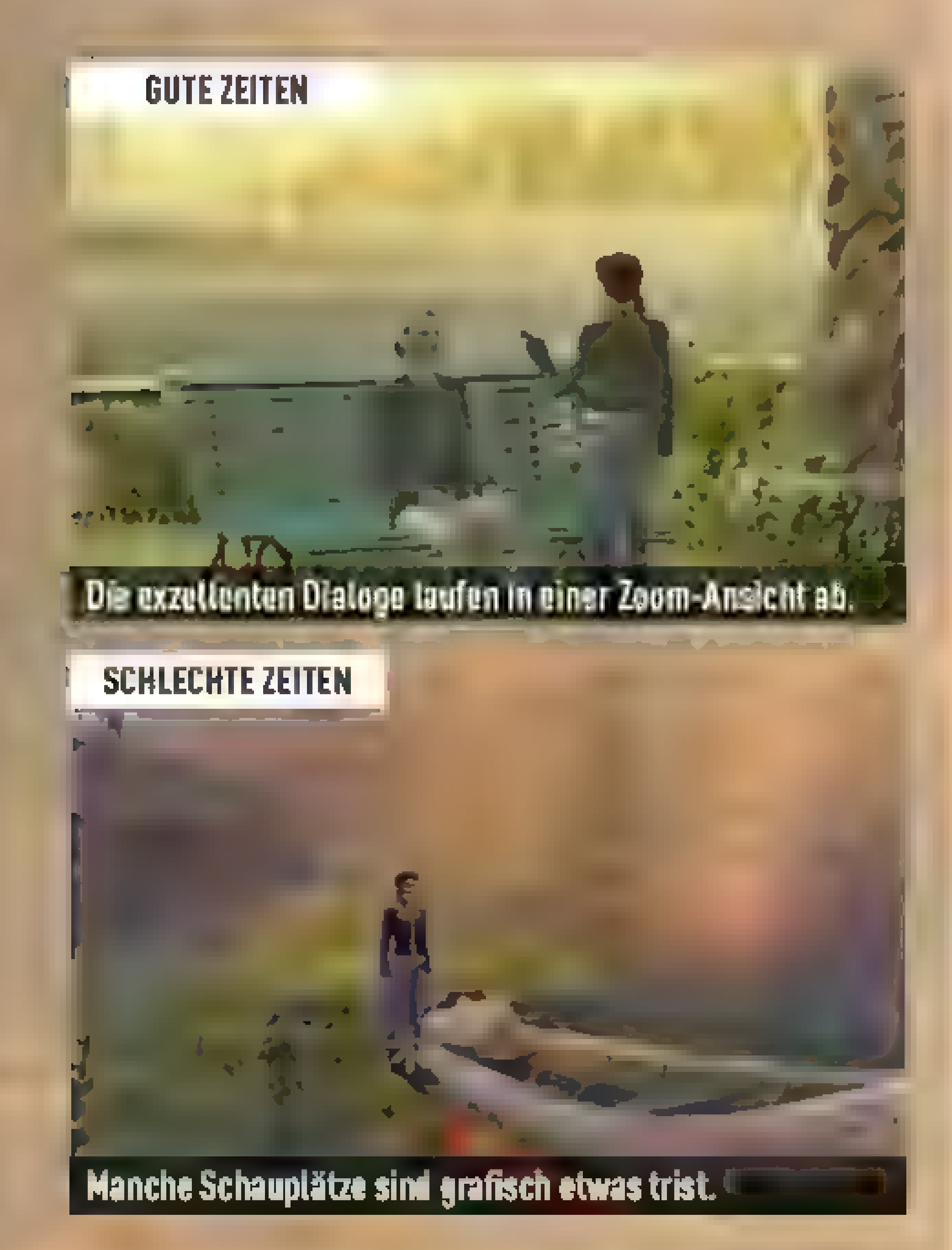
FREITAG, 1.8.2008 12:04 Uhr
Ich installiere das Spiel und google nach geeigneten Maßnahmen, Ärgernisse wie das von heute Morgen zu unterbinden. Ein alter Haudegen aus Stasi-Mielkes Garde bietet auf einer dubiosen Website günstige Selbstschussanlagen an. Selbst abgebaut, robust, treffsicher, günstig – interessant ... Leider habe ich gerade meine Kreditkarte verschlampt. Mist!

FREITAG, 1.8.2008 12:11 Uhr
Ich starte das Spiel und genieße das geniale Renderintro, das wie ein Hollywoodfilm abläuft. Dann hocke ich vor dem Hauptmenü, summe die Titelmelodie und kritzle auf einen Zettel: „Soundtrack anfordern und auf den MP3-Player schaufeln!"

SAMSTAG, 2.8.2008 9:30 Uhr
Zu Hause geht der Test weiter. Ich habe mir einen Blumenhut gebaut und stolziere in einem rosafarbenen Kleid arschwackelnd umher, um eine gewisse Frau Jordan zu imitieren. Als meine Angetraute mich erwischt, merke ich, wie schwer es ist, für einen Kasten „Geht das auch im echten Leben?" zu recherchieren.

SAMSTAG, 2.8.2008 21:09 Uhr
Geheimakte 2 hat mich wieder. Ich bin so vom Spiel gefesselt, dass ich heute sogar vergesse, mein drittes Abendessen zu mir zu nehmen, und deshalb 6,4 Gramm Korpergewicht verliere.

SONNTAG, 3.8.2008 2:32 Uhr
Ich habe die Welt gerettet und viel gelernt. Zum Beispiel: Traue keinen Sekten, iss weder gelben Schnee noch weiße Beeren und vor allen Dingen. Schütze endlich die Umwelt! Kein Scheiß!



GUTE ZEITEN

Die exzellenten Dialoge laufen in einer Zoom-Ansicht ab.

SCHLECHTE ZEITEN

Manche Schauplätze sind grafisch etwas trist.

schirm flitzen, ist richtig clever. Selbstverständlich können Sie aber weiterhin Schauplätze per Doppelklick auf den Ausgang verlassen.

ES IST SHOWTIME

Die Schergen von Puritas Cordis haben Sam in einen Bambuskäfig gesteckt. Die fesche Blondine macht zwar mit einer Signalrakete auf sich aufmerksam, wird aber natürlich bewacht. An dieser Stelle kommen Sie wie beim Sex nur durch clevere Teamarbeit weiter. Als Max reichen Sie Sam etwa eine lange Bambusstange, damit sie hinter dem Rücken des Wärters eine Himbeere klauen kann. Das Früchtchen präpariert sie anschließend mit weißen Beeren, die von den Eingeborenen hin und wieder eingeworfen werden, um ... ähm ... besondere Geisteszustände zu erreichen. Da im Dschungel nicht an jeder Straßenecke Dealer stehen, müssen sich die Lendenschurzträger eben anders behelfen. Aber wir schweifen ab. Die aufgepeppte Frucht schmeißen Sie dann wieder in den Obstkorb und bringen den Wächter dazu, Ihnen genau diese wegmampfen zu wollen. Dann startet Max seine Show im Inneren des Tempels, um den mittlerweile im Delirium befindlichen Sektenfuzzi in den Wahnsinn und damit endlich in den Dschungel zu vertreiben. Ups, jetzt haben wir doch glatt ein Rätsel verraten. Mist!

DAS IST DIR EIN RÄTSEL

Apropos: Die Rätselqualität in *Puritas Cordis* hat ein hohes Niveau. Der überwiegende Teil der Kopfnüsse ist logisch und nachvollziehbar, dennoch schlagen einige Knobeleien etwas aus der Art, wirken ebenso aufgesetzt und überflüssig wie

Die schlimmsten Katastrophen

Ohne diese berühmten Missgeschicke und Unglücksfälle wäre die Welt besser dran.

Tokio Hotel



Mit klebrigem Zeug in den Haaren, dafur ohne Sackhaare traktieren vier rotzloffel seit jahren die trommelfelle unbescholtener Bürger. Zeit, dass Weltpolizei USA Truppen ins Krisengebiet schickt.

Die Maueröffnung

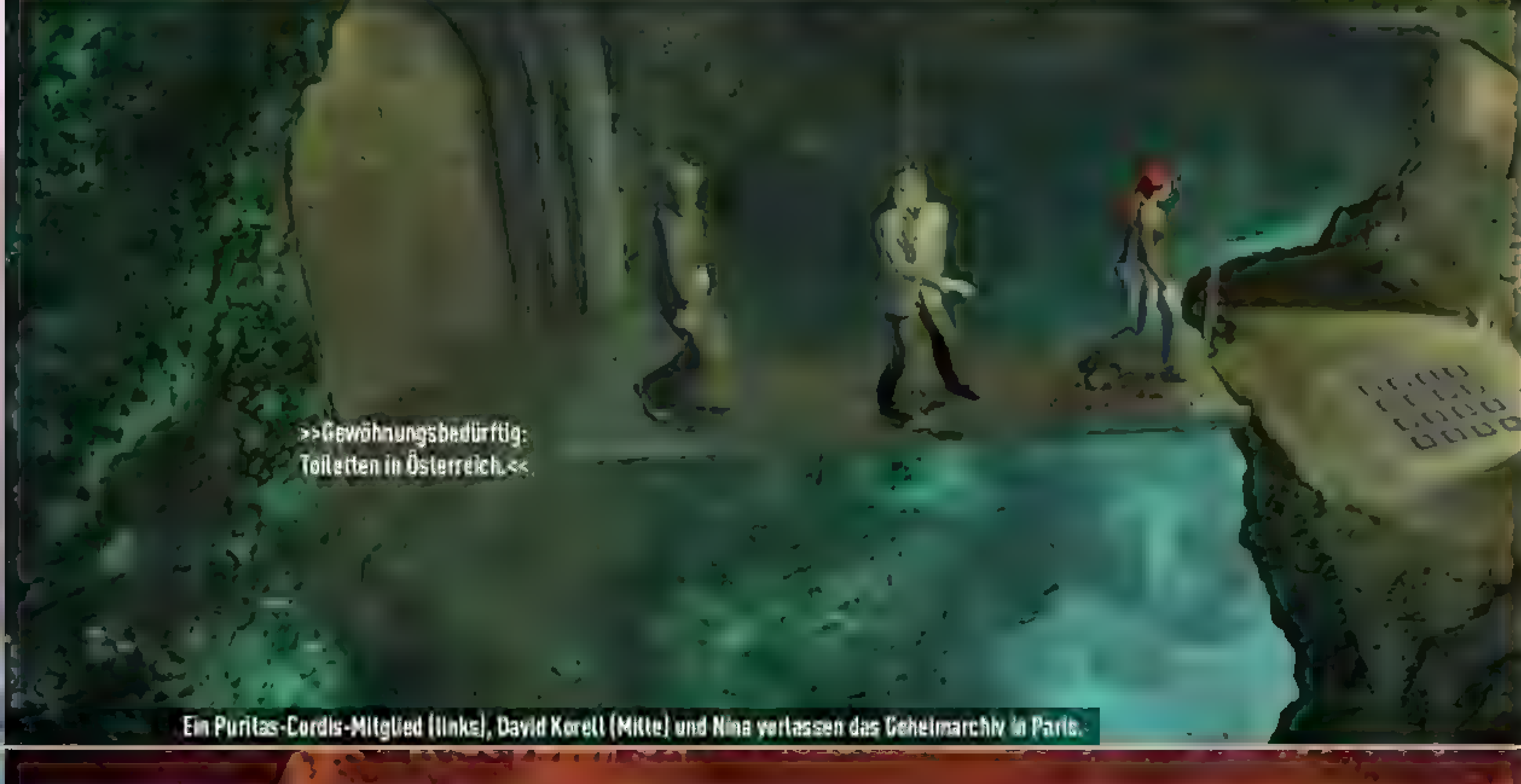


Als am 9. November 1989 die Berliner Mauer geoffnet wurde, stromten unverzüglich Trilliarden von hungrigen Ossis in den Westen und fraßen die Bananenbestande der gesamten freien Welt auf.

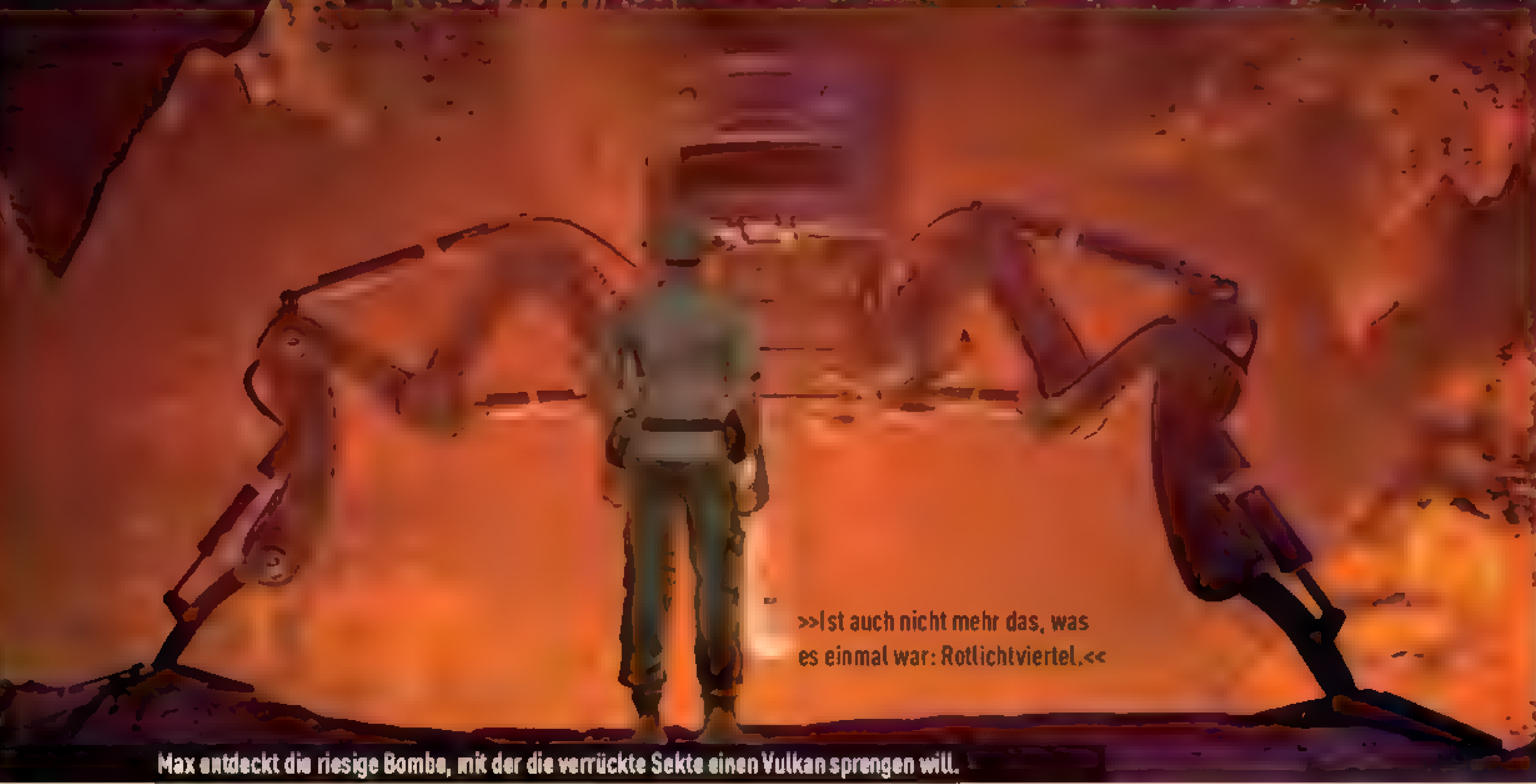
Keine Coverbabes mehr



Bis zum Jahr 2003 zierte stets ein attraktives Weib in möglichst wenig Kleidung das Cover der PC ACTION. Aus Kostengründen mussten wir das leider andern. Die Welt ist wirklich schlecht!



Ein Puritas-Cordis-Mitglied (links), David Korell (Mitte) und Nina verlassen das Geheimarchiv in Paris.



Max entdeckt die riesige Bombe, mit der die verrückte Sekte einen Vulkan sprengen will.

das mitleidige Gesicht einer gehässigen, fetten Krankenschwester, wenn sie Ihnen ein Klistier aufzieht – oder sind dann doch weniger nachvollziehbar. Hätten Sie gleich versucht, einen verschlossenen Werkzeugkasten mit Säure aus einer Autobatterie aufzuätzen? Bei wenigen anderen Rätseln glänzen auch wichtige Hinweise mit Abwesenheit, stattdessen ist die Versuch-und-Fehler-Methode (Trial & Error) Trumpf. Neben traditionellen Kombinationsrätseln packten die Entwickler ein paar Knöpfchen-dreh-und-drück-Rätsel ins Spiel. Die aufgebohrte Grafik ist eine der besten im Genre. Aber trotz meist detailverliebter Hintergründe wirken einige Abschnitte wie etwa der Strand etwas farbarm und leblos. Dafür finden Sie an allen Schauplätzen der Geschichte rund um Sektenchef Pat Shelton und seine Welteroberungspläne den typisch trockenen *Geheimakte*-Humor. Vor allem Nina hat natürlich immer wieder flotte und selbstironische Sprüche auf den Lippen. So schmettert sie etwa unsere Anweisung, in der Pariser Polizeistation in einen gut gefüllten Waffenschrank zu greifen, mit „Der Lead Desinger hat mir Minispiele strikt verboten" ab. Die Sprachausgabe mit den aus dem Vorgänger bekannten Stimmen der Helden ist gewohnt hochwertig und wurde mit Effekten wie etwa Hall an örtliche Gegebenheiten angepasst. Außerdem kracht Ihnen ein gelungener Soundtrack mit 14 Titeln aufs Ohr. Marc Brehme

Info: www.geheimakte-game.de

Vergleich

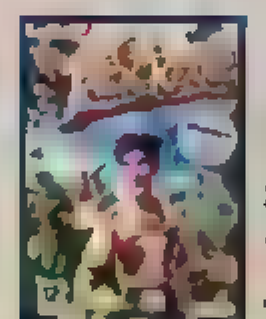


Geheimakte 2: Puritas Cordis

PRO + CONTRA
- + Packende Geschichte
- + Professionelle Vertonung
- + Meist ausgewogene Rätsel
- – Rätselhilfe oft unbrauchbar

87% EINZELSPIELER

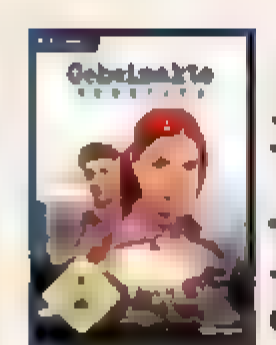




Jack Keane

PRO + CONTRA
- + Humorvolle Geschichte
- + Viele Schauplätze
- + Gelungene Witze und Anspielungen
- – Nervige Klettereinlagen

86% EINZELSPIELER



Geheimakte Tunguska

PRO + CONTRA
- + Spannende Geschichte
- + Tolle Präsentation
- + Abwechslungsreiches Rätseldesign
- – Einige sehr kleine Gegenstände

85% EINZELSPIELER

MARC BREHME



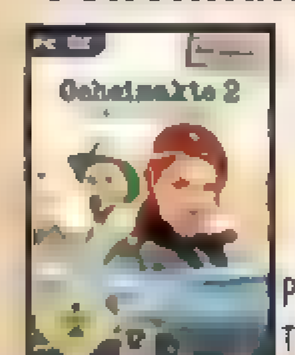
Die Erwartungen an das Spiel waren hoch und werden erfüllt. Trotzdem tat sich *Geheimakte 2* etwas schwer, die Wertung des Vorgängers zu übertreffen. Letztlich lassen aber die sympathischen Charaktere, die stimmungsvolle Atmosphäre, der Ohrwurm-Soundtrack und die spannende Hintergrundgeschichte über die wenigen suboptimalen Rätsel und den zu geringen kooperativen Einsatz der Spielfiguren hinwegsehen. Vor allem der Schluss des Spiels samt ausführlichem Abspann und Weltrettungszeugnis (!) ist deutlich besser als im Vorgänger. Und wenn Max und eine weibliche Begleitung am Ende schließlich dann möchten wir nur noch ausrufen: Das wollen wir auch, verdammt!

DENNIS BLUMENTHAL



Geheimakte 2 hat mich positiv überrascht – und das nicht nur dank der zwei scharfen Damen. Die Rätsel sind durchweg anspruchsvoll, aber – bis auf wenige Ausnahmen – stets fair und logisch. Die Spielzeit ist zwar etwas höher als beim Vorgänger, aber noch immer nicht gigantisch: In etwa neun Stunden hatte ich sämtliche Rätsel gelöst und durfte mir den amüsanten Abspann samt interessanter Abschlussstatistiken anschauen. Für mich als alten Cineasten sind bei Spielen auch stets die Dialoge und die Synchronisation von entscheidender Bedeutung – in beiden Punkten hat mich *Geheimakte 2* begeistert. Kurz: eines der derzeit besten Adventures!

Geheimakte 2





PREIS	ca. € 40,-
TERMIN	29. August 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Fusionsphere Sys./Animation Arts
VERTRIEB	Koch Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 256 MB RAM, 2 GB Festplattenspeicher, 32 MB Grafikkarte, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zum 337.123.613.461.246.213.612.361.234. Mal. Adventure = nix Mehrspieler!

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	

SPIELSPASSWERTUNG: 100
- – Einige unlogische Rätsel - 5%
- – Teils nutzlose Hilfefunktion - 3%
- – Durchschnittliche Haupt- und Nebenfiguren - 3%
- – Verbesserungswürdige Animationen - 2%

= **SEHR GUT** Spannendes, professionell präsentiertes Abenteuer mit Humor-Garantie

87% EINZELSPIELER

>>Beim Christopher-Street-Day wird scharf geschossen.<

Spencer weicht einer feindlichen Kugel aus und ballert gleichzeitig auf den Feind.

>>Schau, Hasso! Fass!<<

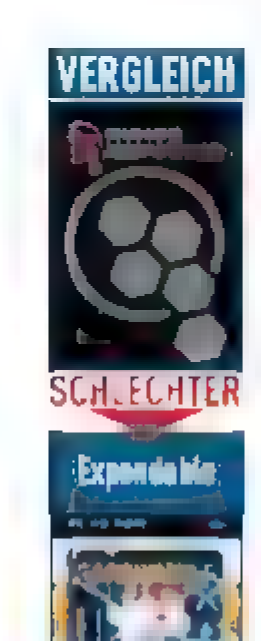
Auch im hängenden Zustand kann Spencer feuern.

Zwischenmissionen sorgen für willkommene Abwechslung.

BIONIC COMMANDO REARMED

Arm dran

VERGLEICH



SCHLECHTER



- 60% -

SCHLECHTER



Könnten wir uns ein Körperteil verlängern lassen, wäre der Arm wohl das Allerletzte, an das wir denken.
Diejenigen unter Ihnen, die sich schon einige Jahre über Behaarung im Schambereich freuen dürfen, erinnern sich vielleicht noch: Mit *Bionic Commando* vertrieben wir uns schon auf der NES-Konsole unsere damals noch im Überfluss vorhandene Freizeit. Jetzt schmeißt Capcom eine aufgebohrte herunterladbare Internet-Version mit dem Zusatz *Rearmed* auf den Markt – und ob Sie's glauben oder nicht: Das Teil macht immer noch Spaß!

SCHÖNE GESCHICHTE

Im Szenario von *Bionic Commando* sieht die Zukunft nicht gerade rosig aus: Generalissimo Killt hat nicht nur einen bescheuerten Namen, sondern auch einen teuflischen Plan: Er will ein gigantisches Militärprojekt verwirklichen und die Welt unterjochen. Die Föderalen Staaten Amerikas (FSA) wollen das verhindern und schicken ihren besten Mann: Super Joe. Das Problem: Soooo super ist der Typ gar nicht und er wird kurz darauf gefangen genommen. Jetzt ruft die FSA Captain Spencer (das sind Sie) auf den Plan, um Joe – und nebenbei die Welt – zu retten.

VON LINKS NACH RECHTS

Sagen wir's einfach, wie's ist: Spencer ist ein Freak. Statt aber wie andere Leute damit ins Fernsehen zu gehen, schwingt er sich mit seinem ausfahrbaren Roboterarm durch teils zu schwierige 2D-Levels und legt mit Pistole, Raketenwerfer und Granaten reihenweise die Schergen des Bösen um. Die Action verfolgen Sie wie in einem klassischen Jump & Run von links nach rechts. Zwischenmissionen, bei denen Sie Spencer von schräg oben steuern, lockern die etwas monotone Schwingerei etwas auf. Cool: Sollten Sie drei Freunde haben – was in der „Generation *World of Warcraft*" ja nicht selbstverständlich ist –, dürfen Sie lokal im kooperativen Modus oder gegeneinander antreten. Technisch geht der Titel okay, mehr aber auch nicht. Wenn Sie ein Faible für Retro-Spiele haben und schnelle Action für zwischendurch suchen, können Sie Ihren Greifarm nach dem Teil ausfahren.

Michael Grill

Info: www.bioniccommando.com



MICHAEL GRILL

Mit Videospielen geht's mir wie mit Frauen: Wenn sie ein gewisses Alter haben, kann ich den Dingern einfach nichts mehr abgewinnen. Aber wie bei den Vertreterinnen des weiblichen Geschlechts bestätigen auch beim elektronischen Zeitvertreib Ausnahmen die Regel. Und in diesem Fall ist die Ausnahme *Bionic Commando Rearmed.* Zwar sieht das Teil nicht gerade umwerfend aus und sorgt mit einigen frustrierenden Spielabschnitten für Ausraster. Aber unterm Strich macht es immer noch Spaß.

Bionic Commando Rearmed





PREIS € 15,-
TERMIN 14. August 2008

GENRE	Action
ENTWICKLER	Grin/Capcom
VERTRIEB	Capcom
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 650 MB HD, 128-MB-3D-Grafikkarte, WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus und diverse Deathmatch-Modi für 2 bis 4 Spieler, nur lokal

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
GRAFIK	[illegible]
SOUND	[illegible]
STEUERUNG	[illegible]
MEHRSPIELER	76%

SPIELSPASSWERTUNG: 100

Monotoner Spielablauf	- 9%
Stellenweise sauschwierig	- 7%
Einige Frust Punkte	- 5%
Häufig Versuch & Irrtum	- 4%
Kein freies Speichern	- 3%

GUT
Gelungene, teils zu schwierige Neuauflage des NES-Klassikers mit anständiger Optik.



EINZELSPIELER



Im Mehrspielermodus dürfen Sie lokal mit bis zu drei Freunden ran. Hier sehen Sie ein Deathmatch 1 gegen 1.

Bilderbuchgeschichte

***Bionic Commando* ist noch viel mehr als ein Spiel. Ein Comic zum Beispiel.**

Neben der Neuauflage *Bionic Commando Rearmed* erscheint auch bald ein völlig neuer 3D-Titel, der zehn Jahre nach den Ereignissen des Ur-Spiels angesiedelt ist. Um die Lücke zwischen dem Original und dem frischen Spiel zu stopfen, gibt's ab kommendem Mittwoch wöchentlich eine Comic-Episode auf www.bioniccommando.com.

Cover-Illustration von Comic-Legende Dave Gibbons.

Unser ziegenähnlicher Krieger steigt auf den Rücken eines Riesen. Der Spieler übernimmt dadurch die Steuerung über den Giganten.

>>Nicht angenehm: eine blöde Ziege am Hals haben.<<

DIE CHRONIKEN VON NARNIA: PRINZ KASPIAN VON NARNIA

Kaspian-Theater

Es gibt zwei Arten von Computerspielen: die, die auf Filmen basieren und die, die gut sind. Beides zusammen ist höchst selten.

Stellen Sie sich vor, Sie stehen in der örtlichen Disco herum, als plötzlich eine Schlägerei ausbricht, weil ... ähm ... ja ... ist halt so! Ähnlich ratlos fühlt sich der Spieler in *Prinz Kaspian von Narnia*, wenn seinen Charakteren in einem Schloss von Dutzenden bewaffneter Angreifer immer und immer wieder die Kauleiste massiert wird. Wer den gleichnamigen Kinostreifen kennt, fühlt sich hierbei gleich so heimisch wie im eigenen Folterkeller. Alle anderen wundern sich erstmal, warum die vier aus einer festen Blickrichtung gesteuerten Protagonisten überhaupt mit ihren Schwertern, Dolchen oder Bögen die virtuellen Hintern der Gegner versohlen. Die Zwischensequenzen (stellenweise auch Szenen aus dem Film) versuchen zwar, die Handlung zu erklären, einen richtigen Überblick über die Geschichte erhält der Spieler jedoch viel zu spät.

IMMER UND IMMER WIEDER

Zwischen den Kämpfen lösen Sie hin und wieder Rätsel. Dafür wechseln Sie per Knopfdruck zwischen den einzelnen Figuren, wählen etwa einen Bogenschützen und schießen ein entferntes Ziel an, woraufhin sich zum Beispiel eine schwere Tür öffnet. Oder Sie kippen einen Schalter, um eine Tür zu öffnen. Oder Sie stellen zwei Ihrer Figuren auf zwei bewegliche Bodenplatten, um (Überraschung!) eine Tür zu öffnen. Sie merken schon, das Spiel ist ähnlich innovativ-aufregend wie die Missionarsstellung nach 20 Jahre Ehe. Und genauso lustlos geht es hier auch zu. Um etwa den erwähnten Schalter umzulegen, braucht Ihre Figur ewig und drei Tage. Wenn wir PC ACTION-Redakteure böse wären, würden wir glatt behaupten, dass die Hälfte der Spielzeit nur aus jenen Türöffnungsanimationen besteht. Wir sind aber nicht böse.

SCHLAGABTAUSCH

Die Kämpfe selbst machen eine Zeit lang Spaß. Wenn sich etwa ein halbes Dutzend Feinde auf Ihre Gruppe stürzt, entbrennt eine tolle Massenschlägerei wie am Pausenhof einer Hauptschule. Nur ohne Blut – *Prinz Kaspian* kommt über Disney Interactive in den Handel und die sind ja bekanntlich sehr kinderkompatibel. Ein paar Stunden lang haben aber auch Erwachsene Spaß. Alexander Frank

Info: www.ttgames.com



Susan Pevensie, einer der Protagonisten in Prinz Kaspian, kämpft gegen einen Angreifer.



ALEXANDER FRANK

Unser am ganzen Körper stark behaarter und nach abgestandenem Zaziki riechender Chef hat uns verboten, die Formulierung „nur für Fans" zu benutzen, weil diese überhaupt nichts über das Spiel aussagt. Wer dagegen verstoßt, muss als Strafe mit Tokio-Hotel-Sangerin Bill schlafen. Aber was soll ich bitte tun, wenn das Spiel für Nicht-Kenner der Filmvorlage stellenweise unverständlich und für erfahrene Daddler etwas öde ist? ... Ha, ich habe eine Lösung! Aaaalso: „Nur für Leute ohne großen Anspruch". Also für Frauen. Hrhrhr.

Prinz Kaspian von Narnia



PREIS € 30
TERMIN 17. Juli 2008

GENRE	Action
ENTWICKLER	Traveller Tales
VERTRIEB	Disney Interactive
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MB RAM, 64-MB-Grafikkarte, 7,5 GB HD, Windows XP/Vista

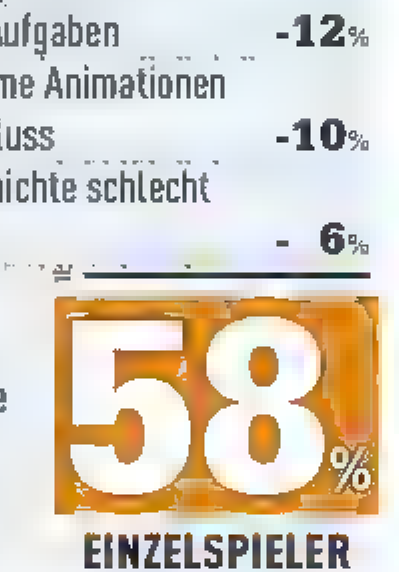
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie dürfen das Abenteuer auch mit einem Kumpel am selben Rechner bestreiten.

PREIS/LEISTUNG	[illegible]
GRAFIK	73%
SOUND	[illegible]
STEUERUNG	76%
MEHRSPIELER	[illegible]

SPIELSPASSWERTUNG: 100

- Sehr eintöniger Spielverlauf -14%
- Viel zu einfache Aufgaben -12%
- Teils sehr langsame Animationen stören den Spielfluss -10%
- Hintergrundgeschichte schlecht nachvollziehbar - 6%

AUSREICHEND
Eine durchschnittliche „Versoftung" einer ebenso durchschnittlichen Filmvorlage.



58% EINZELSPIELER

VERGLEICH
Eragon 71%
SCHLECHTER
Die Legende von Beowulf 37%

Aggression



Total War im Zweiten Weltkrieg – zuletzt scheiterte *War Leaders* an dem Versuch, das Spielprinzip der beliebten Strategie-Serie in den größten militärischen Konflikt der Menschheitsgeschichte zu übertragen. Mit *Aggression: Reign over Europe* versucht sich nun Entwickler Lesta Studios daran – ohne Erfolg. Die altbackene Grafik mag Strategen nicht sonderlich stören, aber die misslungene Steuerung und die unübersichtliche Spieloberfläche trüben den Spielspaß spürbar. Sie übernehmen zwischen 1914 und 1945 die Führung einer von vier Nationen, produzieren und verschieben Einheiten und versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dennis Blumenthal

Info: www.playlogicinternational.com

PREIS/LEISTUNG	55%	AUSREICHEND
GRAFIK	55%	52%
SOUND	[illegible]	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Strategie	
HERSTELLER	Lesta Studio/Atari	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, Win XP/Vista	

Kingdom Elemental



PREIS/LEISTUNG	48%	HERVORRAGEND
GRAFIK	39%	51%
SOUND	53%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rundenstrategie	
HERSTELLER	Chroniclogic/Halycon Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,0 GHz, 256 MB RAM, Windows 98 SE	

„Ich weiß schon, du wünschst dir in diesem Spiel einen Hot-Coffee-Mod, damit du die Bogenschützin nackt sehen kannst", so die Stimme in der Einführungsmission von *Kingdom Elemental*. Ja, die Kommentare sind stellenweise echt witzig. Das Spiel selbst nicht. Sie stellen vor jeder Runde eine Armee aus Kriegern, Bogenschützen, Totenbeschwörern und Co. zusammen und erwehren sich der Angreifer, die alle paar Sekunden auf den in sich abgeschlossenen Arenen erscheinen – und zwar so lange, bis Sie vor Ihrem Bildschirm einschlafen. Alexander Frank

Info: www.halycon.de

Bau AG



PREIS/LEISTUNG	46%	MANGELHAFT
GRAFIK	49%	41%
SOUND	45%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Codemasters	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, Win2000	

Bau AG erinnert uns an Astrophysik: Erstens ist es schwerer zum Laufen zu bringen als Stephen Hawking, zweitens ist es genauso kompliziert. Haben Sie sich schließlich durch gefühlte 200 Stunden Tutorial gequält, die übrigens mehr Lesestoff bieten als das Alte Testament, sind Sie bereit – für einen echten Bauauftrag. Das Teil ist nämlich nichts für zwischendurch. In akribischer Kleinarbeit planen Sie immer anspruchsvoller werdende Projekte, bevor Sie Ihre Sklaven endlich auf die hässliche, langweilige Baustelle loslassen. Danke, nein. Michael Grill

Info: www.codemasters.de

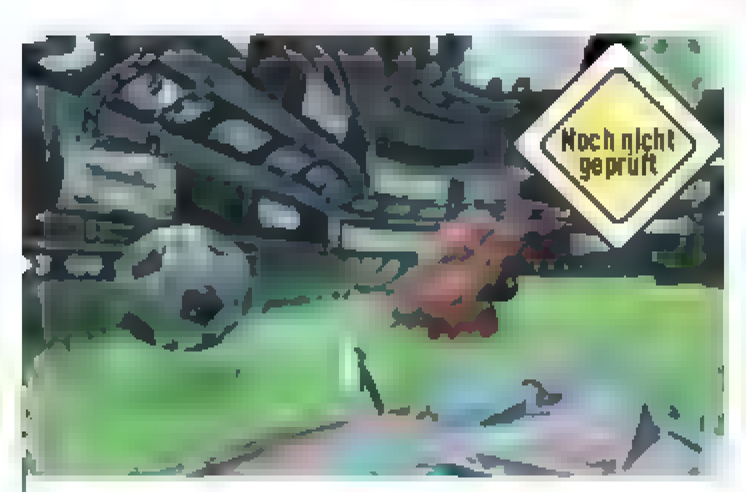
Mega Airport Frankfurt

Sie spielen für Ihr Leben gern mit dem *Flight Simulator X* oder dem *Flight Simulator 2004*? Sie kennen die zahllosen Tastaturkürzel Ihres Flugsimulators auswendig und träumen nachts von Systemausfällen und Flugzeugen? Dann dürfen Sie sich *Mega Airport Frankfurt* ruhigen Gewissens kaufen. Alles, was das 26 Flocken teure Ding beinhaltet, ist der Flughafen Frankfurt, detailgetreu nachgebaut, der sich dank der Erweiterung in Ihren Flugsimulator einfügt – inklusive des automatischen Andocksystems Agnis, was auch immer das ist. Für fanatische Flugsimulatorenanhänger ist das in Ordnung, alle anderen sparen sich die Kohle. Dennis Blumenthal

Info: www.aerosoft.de

PREIS/LEISTUNG	41%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	79%	64%
SOUND	71%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	54%	EINZELSPIELER
GENRE	Flugsimulation	
HERSTELLER	Aerosoft	
PREIS	Ca. € 26,-	
MINDESTENS	*FSX* oder *FS 2004*, 3 GHz, WinXP/Vista	

Full Metal Soccer



PREIS/LEISTUNG	67%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	48%	62%
SOUND	45%	
STEUERUNG	[illegible]	
MEHRSPIELER	[illegible]	MEHRSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	QuantiCode	
PREIS	Ca. € 8,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 1 GB RAM, Win2000	

Es gibt widernatürliche Kombinationen wie Nutella auf sauren Gurken, Heidi Klum auf Wolfgang Fischer oder Panzer auf dem Fußballplatz. Das zuletzt Genannte erweist sich dank des Mehrspielertitels *Full Metal Soccer* als durchaus spaßig. Mit einem Tank pro Spieler folgen Sie der Devise: Das Runde muss ins Eckige. Ballern Sie auf alles, was sich bewegt, Hauptsache, das Tor fällt nicht auf Ihrer Seite. Trotz diverser Modi und Rangsystem wird das schnell langweilig. Shooter- und Fußball-Fans haben dennoch Spaß. Saunaweggucker orientieren sich lieber an den Sims. Olé! Evelyn Miksch

Info: www.fullmetalsoccer.com

Xyanide: Resurrection

Für dieses Ballerspiel wurde wohl die Epilepsiewarnung erfunden: Während Sie Ihren Flieger durch sechs Levels lenken, dreht sich die Kamera in der Pseudo-3D-Umgebung wild umher. Das hat bestenfalls zur Folge, dass man hin und wieder die Übersicht verliert. Im schlimmsten Fall fällt einem die jüngste Mahlzeit aus dem Gesicht. *Xyanide* ist nicht übel, aber der hohe Schwierigkeitsgrad forciert Bisse ins Gamepad. Weil es ferner kein Dauerfeuer gibt, stirbt zudem der eine oder andere Finger ab. Kooperativ (zu zweit vor einem PC) macht's mehr Freude Harald Fränkel

Info: www.playlogicinternational.com



PREIS/LEISTUNG	[illegible]	AUSREICHEND
GRAFIK	58%	52%
SOUND	[illegible]	
STEUERUNG	54%	
MEHRSPIELER	[illegible]	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Playlogic Game Factory/Playlogic Int.	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MB RAM, WinXP	

Die Sims 2: Apartment-Leben



Apartments eignen sich für Singles und Pärchen. Eine fünfköpfige Familie bedeutet Stress!

Ihnen reicht Ihre eigene Nachbarschaft nicht? Sie wollen sich auch virtuell über schreiende Nachbarn, zu hohe Mieten und viel zu dünne Wände ärgern? Dann viel Spaß mit dem neuen Apartment-Add-on zu *Die Sims 2*. Statt in ein geräumiges Haus lassen Sie Ihre Schützlinge in den beengten Raum einer Mietwohnung ziehen. Das bringt auf den ersten Blick einen Nachteil mit sich: Sie dürfen in der bezogenen Bude zwar die Inneneinrichtung nach Ihren Vorlieben gestalten, Mauern bleiben aber unangetastet – ein ostdeutscher Aufschrei geht durchs Land! Dafür bringt die Erweiterung nicht nur die komplett neue Nachbarschaft Belladonna Cove mit sich, sondern auch die Möglichkeit, die sozialen Geschicke von bis zu vier Familien unter einem Dach zu leiten. Wem das noch nicht reicht, der sucht sich einen Mitbewohner, der sich zwar nicht steuern, dafür aber ausbeuten lässt. Schließlich muss die Miete gezahlt werden. Zum Schluss noch eine Neuerung, die in der PCA-Redaktion für ein kollektives Raunen sorgte: In der Nachbarschaft tummeln sich nun Hexen. Frauen und Cappuccino-Trinker freut das. Alle anderen ärgern sich über den stattlichen Preis von 30 Tacken. Alexander Wenzel

Info: www.diesims2.de

PREIS/LEISTUNG	58%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	80%	70%
SOUND	[illegible]	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Maxis/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,3 GHz, 512 MB RAM, *Die Sims 2*	

SCHROTT DES MONATS

Mit geladenem Löffelbagger tuckern wir zum Depot und freuen uns darauf, den Sand abzuladen

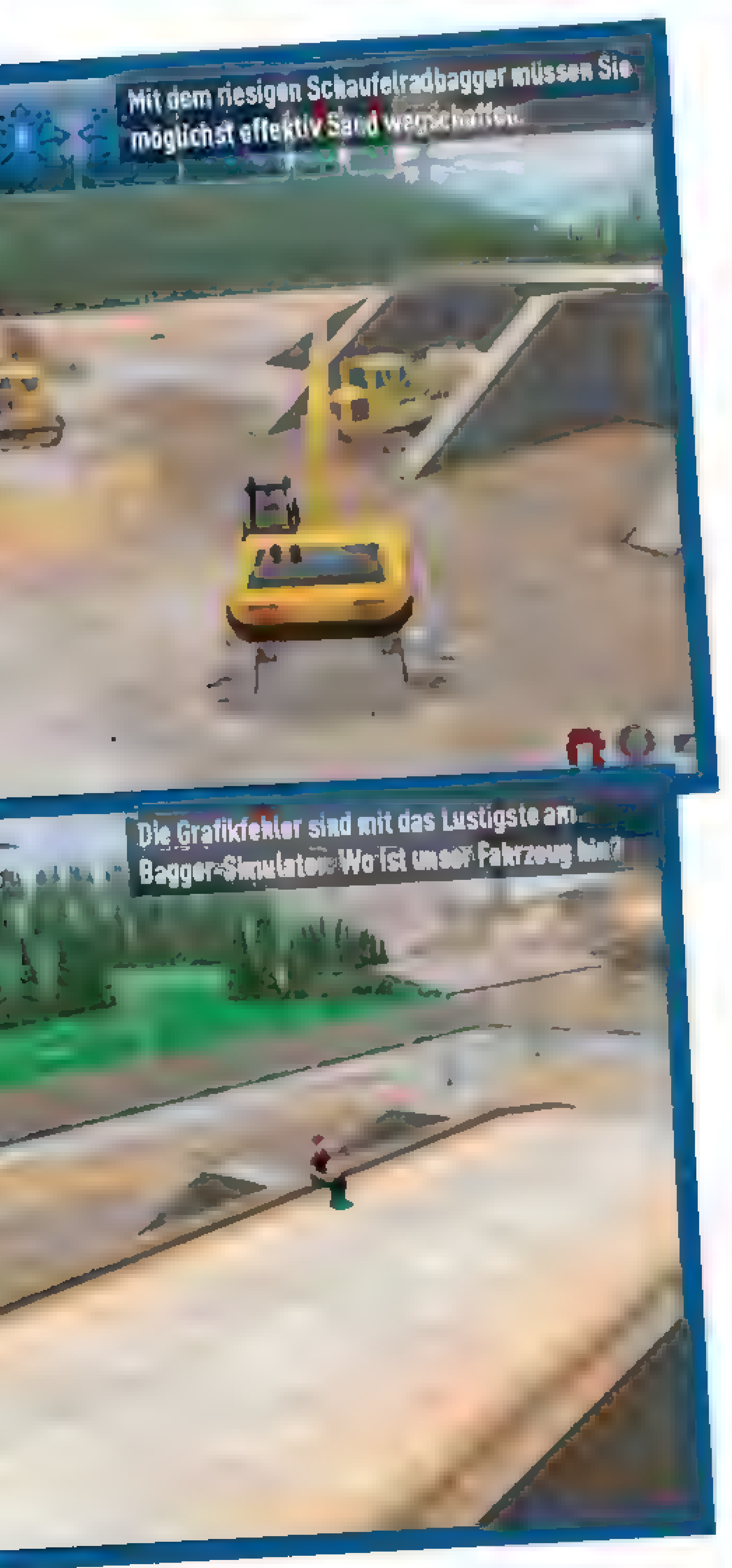
»Politisch inkorrekt: Fuhrer-Haus.«

RALPH WOLLNER

Falls Sie als Kind schon immer Baggerfahrer werden wollten – kaufen Sie sich *Bagger-Simulator 2008*. Sonst lassen Sie bloß die Finger von dieser Niete! Von den auf der Packung angepriesenen „detaillierten Grafiken und aufwändig gestalteten Fahrzeugen" habe ich herzlich wenig gesehen. Aber vielleicht kommen die ja erst, wenn man 5.000 Tonnen Sand herumkutschiert hat – und so lange habe ich ehrlich gesagt nicht durchgehalten. So, nun habe ich aber Wichtigeres zu tun: Der *Pissoir-Manager 2008* wartet!

BAGGER-SIMULATOR 2008

In den Sand gesetzt



Mit dem riesigen Schaufelradbagger müssen Sie möglichst effektiv Sand wegschaffen.

Die Grafikfehler sind mit das Lustigste am Bagger-Simulator: Wo ist unser Fahrzeug hin?

Bagger-Simulator, Landwirtschafts-Simulator, Müllabfuhr-Simulator – und was kommt als Nächstes? Der Schlachthaus-Simulator? Bitte nicht!

Im Ernst: Wir haben lange nicht mehr so eine Zeitverschwendung erlebt, wie sie dieses Spiel generiert. Wer bitte hat Spaß daran, stundenlang Sand von hier nach da zu schippern? Okay, Baggerfahrer, die in ihrer Freizeit nicht abschalten können, dürften mit der Simulation ihre Freude haben, aber normale Spieler bekommen bereits im ersten Level spontanen Brechdurchfall. Wie der Titel schon sagt, plagen Sie sich in Astragons Simulation mit mächtigen Baumaschinen wie Bulldozern, Raupenladern und riesige Schaufelradbaggern herum. Ziel ist es, eine bestimmte Menge Sand zu verladen. Hier ist Ihre Kombinationsgabe gefordert, um den Fuhrpark möglichst effektiv einzusetzen. Fahre ich mit dem Bagger direkt zum Depot oder setze ich lieber einen Transport-Lastwagen ein, den ich direkt neben dem Bagger stationiere? Ja, das sind Fragen, die die Spielewelt (nicht) bewegen. Beispiel für eine x-beliebige Mission: „Sammeln Sie 500 Tonnen Sand im Depot an." Also machen wir uns emsig ans Werk, schleichen durch potthässliche Baustellen und machen immer das Gleiche: Sand in die Schaufel laden, zum Lager tuckern, Transportgut auf Häufchen kippen. Nach einer Stunde haben wir die gewünschte Menge beisammen. Zur Belohnung erhalten wir gleich einen neuen Auftrag: Diesmal dürfen wir 800 Tonnen zusammentragen – die Spielumgebung bleibt natürlich die gleiche …

MACH EINEN HAUFEN!

Im *Bagger-Simulator* gibt es nur zwei Schauplätze. Zum einen die bereits erwähnte Baustelle, wo Sie Sand abbauen müssen, zum anderen eine riesige Kiesgrube. Hier steuern Sie einen riesigen Schaufelradbagger und tragen wie gehabt eine bestimmte Menge Sand ab. Aber halt! Es gibt ja noch den Wettkampfmodus. Endlich Abwechslung? Denkste! Hier kommt zur nervigen Baggerei lediglich ein Zeitlimit hinzu. Nein danke! Ralph Wollner

Info: www.astragon.de

Bagger-Simulator 2008



PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	14. Juli 2008
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Astragon
VERTRIEB	Astragon
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

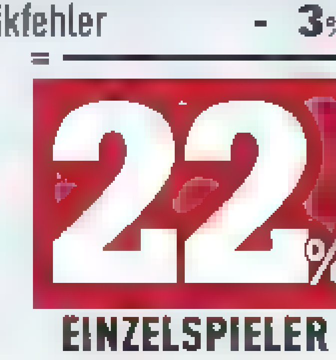
MINDESTENS
1,2 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte ab Geforce Ti4200 bzw. Radeon 9200, 140 MB HD, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein echter Baggerführer duldet keine Beifahrer. kein Mehrspielermodus.

PREIS/LEISTUNG	48%
GRAFIK	24%
SOUND	16%
STEUERUNG	[illegible]
MEHRSPIELER	[illegible]

SPIELSPASSWERTUNG:	100
Monotoner Spielverlauf	-40%
Nervtötende Spielgeräusche	-15%
Zu wenig Spielmodi	- 8%
Levels unterscheiden sich kaum	- 7%
Zu leichte Aufgaben	- 5%
Gelegentliche Grafikfehler	- 3%

UNGENÜGEND
Spiel gewordene Katastrophe, der nur Bagger-Fans etwas abgewinnen können.



EINZELSPIELER

VERGLEICH



ALTERNATE™

HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	62,-
M3A-H/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2+	69,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	149,-
M3N-H/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / GF8300	D2+	67,-
M3A32-MVP De	GL, WL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	164,-
M3N-HD/HDMI	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF750a	D2	104,-
M3N-HT Deluxe/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	144,-
Crosshair II Formula	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a-SLI	D2+	214,-
M2N-CM DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	42,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	46,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	67,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	37,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	49,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650 SLI	D2	74,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680 -SLI	D2+	179,-
P5N-T Deluxe	S, GL, F, sA	775 / nF780 -SLI	D2	169,-
Striker II NSE	S, GL, F, sA	775 / nF790i-SLI	D3	279,-
Striker II Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF790i-U-SLI	D3	329,-
P5KPL-AM	µATX, S, V, L	775 / G31	D2	44,-
P5K-VM	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	74,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	94,-
P5K EPU	S, GL, F	775 / P35	D2	84,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	99,-
P5Q	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	96,-
P5Q PRO	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	109,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	157,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	189,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	234,-
Rampage Formula	S, GL, F, sA	775 / X48	D2	224,-
P5E3 Prem.WiFi-AP@n	GL, WL, F, sA	775 / X48	D3	239,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A780FullDisplay	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	57,-
ALiveNF6P-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	34,-
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	54,-
939N68PV-GLAN	µATX, V, GL, sA	939 / nF630a	D	59,-
K8Upgrade-NF3	S, L, sA	754 / nF3	D	37,-
P4i65G	µATX, S, V, L	478 / 865G	D	46,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880J	D2	49,-
Penryn1600SLI-110dB	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
Wolfdale1333-GLAN	µATX, V, GL	775 / 945GC-A2	D2	36,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	62,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D3	87,-
P43R1600Twins-WiFi	WL, F, sA	775 / P43	D3	94,-
P43Twins1600	S, GL	775 / P43	D3	62,-
P45TurboTwins2000	S, GL	775 / P45	D3	84,-

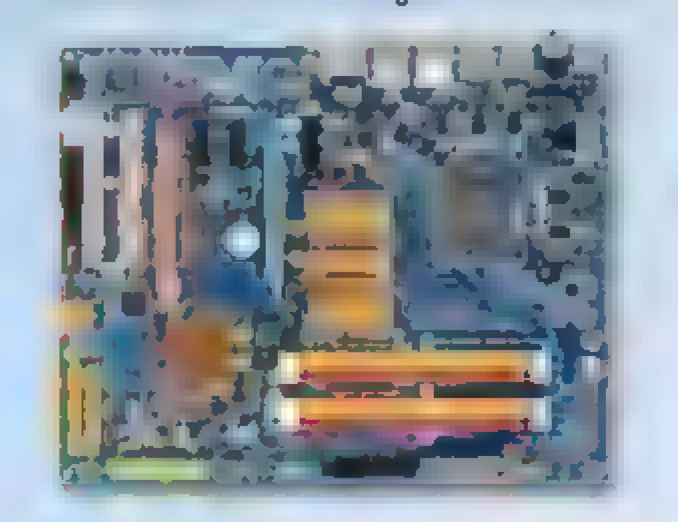
GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	59,-
G31M-S2L	µATX, S, V, GL	775 / G31	D2	42,-
EP35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
EP35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D3	97,-
EP45-DQ6	S, GL, sA	775 / P45	D2	199,-
EP45T-Extreme	S, GL, sA	775 / P45	D3	249,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	219,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
P7N SLI Platinum	S, GL, F, sA	775 / nF750i	D2	111,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	30,-
975X Plat. PowerUp Ed.	S, GL, sA	775 / 975X	D2	44,-
P35 Neo-F	S, GL	775 / P35	D2	66,-
P45 Neo-F	S, GL	775 / P45	D2	84,-
P45 Neo3-FR	S, GL, sA	775 / P45	D2	99,-
P45 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P45	D2	120,-
P45 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P45	D2	149,-

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-EP45-DS3

- INTEL® P45 Chip • bis 1.600 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x S-ATA II • 8x USB 2.0, 2x FireWire
- 8 Kanal HD Sound • 2x Gigabit-LAN • ATX



99,- GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	54,-	57,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	59,-	64,-
E2220	Conroe-L	2,4	2x 512		74,-

Core® 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E7200	Wolfdale	2,53	2x 1.536	89,-	99,-
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	89,-	99,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	94,-	99,-
E4700	Allendale	2,6	2x 1.024	104,-	109,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	149,-	154,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	139,-	144,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	174,-	184,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	824,-	834,-
QX9770	Yorkfield	3,2	2x 6.144		1.239,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
4850e	Brisbane EE	2,1	2x 512	61,-	
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512	52,-	57,-
5200+	Brisbane DO	2,7	2x 512	57,-	62,-
5400+	Brisbane Black Ed.	2,8	2x 512		72,-
5600+	Brisbane	2,9	2x 512	64,-	79,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024		89,-
6000+	Windsor LV	3,0	2x 1.024		99,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		129,-

Phenom™ (AM2+)		GHz	Cache	tray	PIB
X3 8750	Toliman	2,4	3x 512		129,-
X4 9350e	Agena	2,0	4x 512		154,-
X4 9550	Agena	2,2	4x 512		129,-
X4 9750	Agena	2,4	4x 512		154,-
X4 9850	Agena	2,5	4x 512		159,-
X4 9950	Agena	2,6	4x 512		184,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	36,-
DDR2 HyperX	2,0 GB	800 / 4-4-4	48,-	
DDR2 HyperX	2,0 GB	800 / 5-5-5	42,-	37,-
DDR2 HyperX	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	44,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5	76,-	
DDR2 HyperX	4,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR2 HyperX*	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	114,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	38,-	34,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	40,-	44,-
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	47,-	49,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	36,-	
DDR2 XTC Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	44,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	88,-	
DDR2 XTC Platinum	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	92,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	42,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	36,-	32,-
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	52,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	68,-	
DDR2 Vitesta EE	4,0 GB	800 / 4-4-4	74,-	
DDR2 Vitesta EE	4,0 GB	1.066 / 5-5-5	92,-	

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC256/TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,-
EN8500GT Sil.Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	54,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	64,-
EN9600GSO/TOP/HTDP	PCIe	384-G3 / 9600GSO	99,-
EN9800GTX+/HTDP	PCIe	512-G3 / 9800GTX+	169,-
ENGTX260/HTDP	PCIe	896-G3 / GTX260	259,-
ENGTX280/HTDP	PCIe	1.024-G3 / GTX280	369,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	164,-
N260GTX-T2D-OC	PCIe	896-G3 / GTX260	264,-
NGTX280-T2D1G-OC	PCIe	1.024-G3 / GTX280	399,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	26,-
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	79,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	79,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	109,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	169,-
PX9600GT	PCIe	512-G3 / 9600GT	89,-
GTX260	PCIe	896-G3 / GTX260	239,-

CLUB3D		MB / Chip	€
CGNX-GS846	PCIe	256-D2 / 8400GS	27,-
CGNX-HG862M	PCIe	512-G2 / 8600GT	59,-
CGN-628P	PCI	128-DD / 6200	42,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
GF9800GTX+	PCIe	512-G3 / 9800GTX+	169,-
GTX260	PCIe	896-G3 / GTX260	239,-
GTX280	PCIe	1.024-G3 / GTX280	379,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-D2 / 8600GT	54,-
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	64,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH2400PRO MAGIC/HTP	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	22,90
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	29,-
EAH3650 SILENT/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3650	69,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	134,-
EAH4850/HTDI	PCIe	512-G3 / HD4850	159,-
EAH4870/HTDI	PCIe	512-G5 / HD4870	239,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	15,-
RX3650-T2D-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	64,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	149,-
R4850-T2D	PCIe	512-G3 / HD4850	149,-
R4870-T2D-OC	PCIe	512-G5 / HD4870	234,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	33,-
HD3650	PCIe	512-D2 / HD3650	46,-
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	79,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870X2	312,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	139,-
HD3850	AGP	512-G3 / HD3850	104,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	94,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	39,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	55,-

HIS		MB / Chip	€
HD3650 iSilence III Zalman	PCIe	512-G3 / HD3650	94,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870X2	279,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
HD4850	PCIe	512-G3 / HD4850	134,-

FESTPLATTEN S-ATA

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1200AAJS	SATA2	120	9 / 8 / 7.200	29,-
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3000GLFS	SATA2	300	4 / 16 / 10.000	204,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	41,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	54,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	59,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 5.400	64,-
WD5001ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	79,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	109,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	159,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDP725032	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	44,-
HDP725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	59,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	99,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	144,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	31,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	37,-
HD322HJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	41,-
HD502IJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	54,-
HD642JJ	SATA2	640	9 / 16 / 7.200	61,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	79,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	114,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380815AS	SATA2	80	11 / 8 / 7.200	31,-
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	34,-
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	54,-
ST3500320NS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	79,-
ST3750330AS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	99,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	139,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	174,-

OPTISCHE-LAUFWERKE

DVD-Brenner

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-2014S1*	20x / 8x		34,-
LG GH-22NP20	22x / 16x		33,90
LITEON DH-20A4P	20x / 8x	29,40	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	30,90	34,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		51,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GE 20NU USB	20x / 12x		54,90
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		114,-
SAMSUNG SE-S224Q	22x / 16x		51,90

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		36,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	27,90	29,90
LITEON iHAS120	20x / 8x	28,90	
PLEXTOR PX-810SA	18x / 10x		55,-
SONY NEC AD-7203S*	20x / 12x	32,90	
SAMSUNG SH-S223F*	22x / 16x	27,90	32,90

Blu-ray-Brenner

S-ATA	W / RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	229,-	
LG GGW-H20LRB	6x / 2x	199,-	
LG GGC-H20LRB	16x / 4x	112,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

500 GB 2,5" S-ATA II Festplatte

SAMSUNG SpinPoint M6

- „HM500LI"
- 500 GB Kapazität
- 5.400 Umdrehungen/Min.
- 8 MB Cache
- 12 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



159,- SAMSUNG



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	99,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	54,-
DWA-556	300	PCIe x1	69,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	19,-
DAP-1353	300	Access Point	144,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WNDA3100 RM Dual Band	300	USB 2.0	59,-
WNHDEB111	300	Access Point	174,-
DG834GTB	108	Router/Modem	99,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNR3500 RangeMax	300	Gigabit Router	119,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	22,-
WAP54G	54	Access Point	55,-
WRT54G-D2	54	Router	39,-
WRT54GL	54	Router	54,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	35,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
D-Link DSL-584T	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	64,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N/V2	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N/V2	Gigabit	8	59,-

D-LINK	Mbit/s	Ports	€
DGS-1005D	Gigabit	5	44,-
DGS-1008D	Gigabit	8	64,-

19" Monitor

HANNSG HQ191DP

- 19" (48,26 cm) Bilddiagonale (5:4)
- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Reaktionszeit: 5 ms • Kontrast: 700 : 1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- 2x 1,5 Watt Lautsprecher
- DVI-D, VGA, Audio • Schwarz



139,- Hanns·G

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW198S	bl	5	19,0		159,-
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	189,-
VK221D	bl	5	21,6		239,-
VW223D	bl	5	22,0		199,-
VW222U	bl	2	22,0	DVI-D	234,-
PG221	bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	439,-
MK241H	bl	2	24,0	DVI-D (HDCP), HDMI	444,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
101728	si	5	17,0	DVI-D	134,-
1930S2	si	5	19,0	DVI-D	159,-
2225 S1W	si	5	22,0		169,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D	229,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G900WAD	si	5	19,0		139,-
G900	si	5	19,0	DVI-D	174,-
G2110WA	bl	5	21,6		164,-
G2400WD	bl	5	24,0		319,-
V2400W	bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	384,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	199,-
226CW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	259,-
2253BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	229,-
245B plus	bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	299,-
2693HM	bl	5	26,0	DVI-D, HDMI	499,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl o. si	2	19,0	DVI-D (HDCP)	189,-
E2003WS-B1	bl	2	20,1	DVI-D	189,-
E2207WSV-B1	bl	5	22,0		189,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2231WH	gr o bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	499,-
SX2461WH	gr o bl	16	24,0	USB, 2xDVI-I (HDCP)	1 099,-

HANNSG		ms	Zoll	Merkmale	€
HQ191DP	bl	5	19,0	DVI-D	139,-
HW223DP	si	5	22,0	DVI-D	169,-

ZALMAN		ms	Zoll	Merkmale	€
ZM-M220W	bl	5	22,0	DVI-D	499,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,90
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	64,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-
MS Digital Media Keyboard 3000	USB	19,90
MS Wireless Entertainment 7000	USB	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
LX8 Cordless Laser Mouse	USB	29,-
MX518 Gaming-Grade Mouse	USB, PS/2	31,90
G5 Laser Mouse Refresh	USB	49,-
G9 Laser Mouse	USB	54,-
MX Air	USB	109,-

Diverse	Anschluss	€
MS Intelli Mouse Optical	USB, PS/2	14,90
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	57,-
RAPTOR-GAMING M3 Laser	USB	27,-
RAPTOR-GAMING M3 Platinum	USB	74,-
RAZER Diamondback 3G	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
RAZER Lachesis	USB	79,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	Joystick	7,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
ASUS Xonar U1	USB	74,-
ASUS Xonar DX/XD	PCIe	74,-
AUDIOTRAK Prodigy 7.1 HiFi	PCI	94,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtr. Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	89,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	26,-
CREATIVE Aurvana X-Fi Headphones	Klinke	189,-
LOGITECH Digital Precision Gaming	USB	29,-
PLANTRONICS .Audio 770 Surround	Klinke, USB	44,-
SHARKOON Stereo-Headset HS30F	Klinke	14,90

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Lüfter	3,5"/5,25"	€
Elite RC-330	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	34,-
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	54,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	69,-
CM 690	Stahl, bl	Midi	2	5 / 5	74,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-

LIAN LI	Design	Typ	Lüfter	3,5"/5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	79,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	99,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Lüfter	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	109,-
LC16MR	Stahl, si	HTPC	2	6 / 1	199,-
TJ04	Alu, bl	Midi	2	6 / 4	104,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

ZALMAN	Design	Typ	Lüfter	3,5"/5,25"	€
HD160 Plus	Alu, bl	HTPC	2	5 / 1	249,-
HD160XT Plus	Alu, bl	HTPC	2	5 / 1	559,-
Z-Machine GT-1000	Alu, si	Midi	3	5 / 4	299,-

SHARKOON	Design	Typ	Lüfter	3,5"/5,25"	€
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	–	7 / 4	32,-
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	–	5 / 9	34,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	289,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	84,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

GAMES

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Supreme Commander	42,-

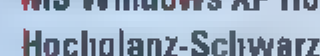
Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - LotM Addon, Labyrinth	16,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Der Herr der Ringe Online - 60 Tage	24,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Guild Wars - Factions	30,-
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - 60 Tage Spielzeit	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	24,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07. Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Netbook

ASUS EeePC 901-BK025X

- INTEL® Atom N270 (1,6 GHz)
- INTEL® GMA 900 Grafik • 8,9" TFT-Display
- 8 GB Solid State Disk • 1 GB DDR2-RAM
- 0,3 Megapixel Webcam • Cardreader
- 3x USB • LAN, W-LAN
- MS Windows XP Home Edition (OEM)
- Hochglanz-Schwarz





379,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium F801XPH	Core 2 Duo E7200	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GTS	499,-
Diamond F802XPP	Athlon64 X2 6000+	2.048 MB	750 GB	DVD±RW DL	512 MB ATI Radeon HD4850	689,-
Brilliant F801VUE	Phenom X4 9850	2.048 MB	1 000 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 9800 GTX	1 179,-
Rhodium F801VUE	Core 2 Quad Q9450	4 096 MB	750 GB	DVD±RW DL	1 024 MB NVIDIA GeForce GTX280	1 629,-

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Betriebssystem	€
F5SL-AP177D	Dual-Core T2390 (1,8 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	FreeDOS	549,-
F7L-7S067C	Dual-Core T2390 (1,8 GHz)	17,4	2 048 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	689,-
G2SV-7R011J	Core 2 Duo T9500 (2,6 GHz)	17,1	4 096 MB	320 GB	DVD±RW DL	Vista Ultimate	1 419,-
G70S-7T028J	Core 2 Duo T9500 (2,6 GHz)	17,0	4 096 MB	2x 320 GB	Blu-ray	Vista Ultimate 64-Bit	2 159,-
M70SA-7U088C	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	17,0	4 096 MB	500 GB	Blu-ray	Vista Home Prem.	1 729,-
X80LE 4P130A	Dual-Core T2370 (1,7 GHz)	14,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	Vista Home Basic	499,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Betriebssystem	€
R510-Aura T5750 Melroi	Core 2 Duo T5750 (2,0 GHz)	15,4	4 096 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	699,-
R560-Aura P8400 Madril	Core 2 Duo P8400 (2,2 GHz)	15,4	4 096 MB	320 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	999,-
R700-Aura T5750 Raiisa	Core 2 Duo T5750 (2,0 GHz)	17,0	4 096 MB	320 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	799,-
Q310-Aura P8400 Marin	Core 2 Duo P8400 (2,2 GHz)	13,3	3.072 MB	320 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura T2390 Tyreen	Dual-Core T2390 (1,8 GHz)	12,1	2 048 MB	250 GB	DVD±RW DL	Vista Home Prem.	699,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten









ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

BUDGET

1. Reihe von links: *Xpand Rally, Chrome Specforce, Dream Pinball 3D*. 2. Reihe von links: *Knightshift, The I of the Dragon, Earth 2160*. 3. Reihe von links: *Loki, Runaway 2, Two Worlds*

ULTIMATE BLU

Im Dutzend billiger





Heutzutage reichen 55 Euro gerade mal für zwei Liter Benzin oder eine Hure, die aussieht wie Karl Moik. Halt, da war doch noch was ...

Das Wort „Spielesammlung" ist meist eine blumige Marketing-Umschreibung für „alte Kacke, die niemand mehr haben will, die aber zumindest noch ein bisschen Kohle abwerfen soll". Doch wie heißt es so schön: Ausnahmen bestätigen die Regel. Und dass die Jungs von Topware wissen, wie ein anständiges Zockerpaket auszusehen hat, haben sie bereits mehrfach mit der *Best of Games*-Serie bewiesen. Mit *Ultimate Blu* hat sich die Vertriebsfirma allerdings selbst übertroffen.

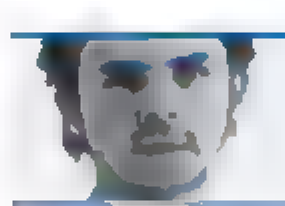
DICKE SCHEIBE

Bis zu 50 Gigabyte haben auf einer Blu-ray-ROM Platz – und die *Ultimate Blu*-Spielesammlung nutzt jedes Bit davon. Auf der weltweit ersten Blauscheibe für PC finden sich nämlich ganze zwölf Titel, die den gemeinen deutschen Zocker für einige Zeit von der Umwelt abschneiden und zu einem einsamen Dasein im abgedunkelten PC-Zimmer verdonnern werden. Von Action über Adventures bis zum Flipper-Spiel erhalten Schnäppchenjäger für vergleichsweise lächerliche 55 Tacken einen verdammt anständigen Mix verschiedenster Genres.

VON A BIS ZUXXEZ

Entwickler Crimson Cow spendiert für das Paket vier Titel: Neben dem Adventure-Trio *Runaway, Runaway 2* und *The Westerner* dürfen Sie bei *Loki: Im Bannkreis der Götter* ordentlich auf den Putz – oder den Gegner – hauen. Wer auf gediegene Action steht, wird mit den beiden Techland-Beigaben seinen Spaß haben: Der Egoshooter *Chrome Specforce* schickt Sie in einem hypermodernen Kampfanzug in die Schlacht gegen Drogenfreaks, *Xpand Rally* schnallt Sie in einer Rennschüssel fest. Zuxxez komplettiert die Scheibe mit dem Rollenspiel *Two Worlds* inklusive der Add-ons *Tainted Blood* und *Curse of Souls*, der spaßigen Flippersimulation *Dream Pinball 3D*, dem Strategieknaller *Earth 2160*, dem Kultspiel *Jagged Alliance 2: Wildfire*, dem Action-RPG *The I of the Dragon* sowie dem innovativen Genre-Mix *Knightshift*. Und zum Drüberstreuen gibt's tonnenweise Bonusmaterial wie Artworks, Videos und Tipps. So soll das sein! Michael Grill

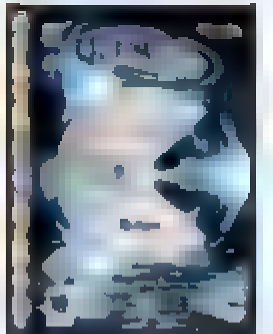
Info: www.topware.com



MICHAEL GRILL

Meine Oma meinte immer: Was nichts kostet, ist nichts wert. Und wenn man zwolf halbwegs aktuelle Spiele für knapp 5 Euro das Stuck bekommt, schlagt doch der Verarschungs-Sensor aus. Falsch gedacht! *Ultimate Blu* bietet weit mehr als ein paar alte, ausgelutschte Drecksspiele. *Two Worlds, Earth 2160, Runaway, The Westerner, Xpand Rally* – das sind richtige Kracher! Einziges Problem: Sie brauchen ein Blu-ray-Laufwerk, um die Teile uberhaupt installieren zu konnen. Und das kostet um die 100 Tacken. Ansonsten: top!

Ultimate Blu





PREIS Ca. € 55,-
TERMIN 15. August 2008

GENRE	Spielesammlung
ENTWICKLER	Techland/Zuxxez/Crimson Cow
VERTRIEB	Topware
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

ALLE ZWÖLF TITEL IM ÜBERBLICK

Chrome Specforce	
Dream Pinball 3D	
Earth 2160	HERAUSRAGEND
Jagged Alliance 2: Wildfire	SEHR GUT
Knightshift	
Loki: Im Bannkreis der Gotter	
Runaway: A Road Adventure	SEHR GUT
Runaway 2: Dream of the Turtle	
The I of the Dragon	
The Westerner	SEHR GUT
Two Worlds	SEHR GUT
Xpand Rally	SEHR GUT

PREIS/LEISTUNG 95%

HERAUSRAGEND
Toller Genre-Mix mit einigen Krachern, der Spielspaß für Wochen und Monate bietet.



Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

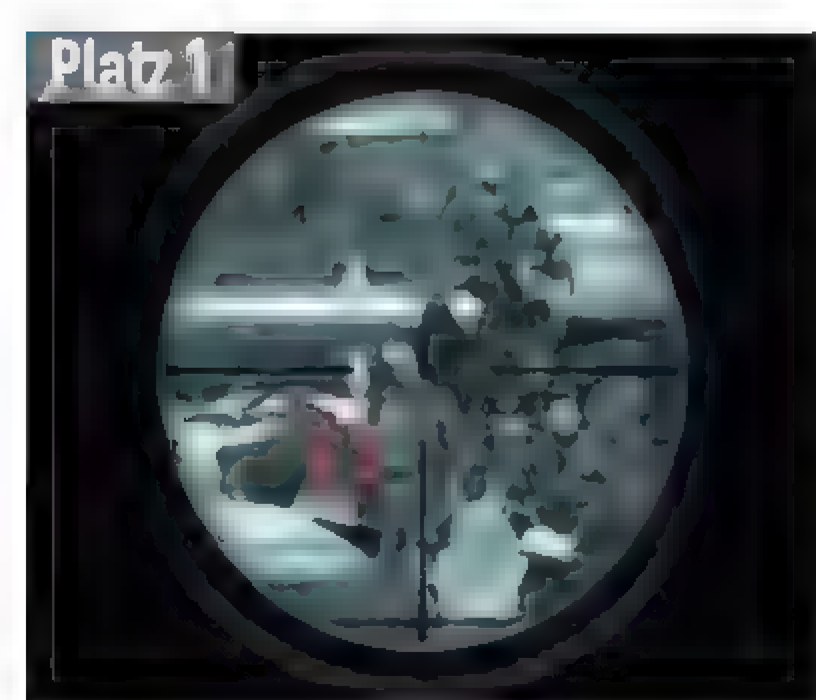


TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTINAUSGABE
Battlestations Midway	Action	Eidos	78%	€ 13,-	4/07
Call of Juarez	Action	Ubisoft	83%	€ 10,-	10/06
Civilization 4 Add-on Doppelpack Enthält die Erweiterungen *Warlords* und *Beyond the Sword*, benötigt *Civilization 4*-Vollversion	Strategie	2K Games	89%	€ 10,-	10/07
Company of Heroes	Strategie	THQ	90%	€ 10,-	11/06
Diablo 2	Rollenspiel	Blizzard	80%	€ 10,-	8/00
IL2-Sturmovik: 1946	Simulation	Ubisoft	79%	€ 10,-	2/07
Sim City 4	Simulation	Electronic Arts	80%	€ 10,-	1/03
Star Wars Republic Commando	Action	Activision	83%	€ 13,-	5/06
Stronghold 2	Strategie	Take 2	70%	€ 7,-	6/05
Transformers: The Game	Action	Activision	66%	€ 10,-	10/07
Turok	Action	Buena Vista	72%	€ 30,-	7/08
World of Warcraft	Rollenspiel	Blizzard	91%	€ 13,-	3/05



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 13 steht's!



Gaaaaaaaaaaaaaaaaaahn! *Call of Duty 4: Modern Warfare* hält sich auf Platz 1. Seit Jahrhunderten ...

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	▲ (4)	Age of Conan: Hyborian Adventures	8/2008	84%	Funcom
3	▲ (5)	Assassin's Creed	5/2008	86%	Ubisoft Montreal
4	▼ (2)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
5	▲ (NEU)	Race Driver: Grid	8/2008	91%	Codemasters
6	▲ (NEU)	The Witcher	1/2008	86%	CD Projekt
7	▲ (NEU)	Diablo 2	8/2000	83%	Blizzard
8	▲ (11)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
9	▼ (8)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
10	▼ (3)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
11	▲ (13)	Der Herr der Ringe: Online	7/2007	87%	Turbine Ent.
12	▲ (NEU)	FIFA 08	12/2007	75%	EA Canada
13	▼ (6)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
14	■ (14)	Mass Effect	8/2008	86%	Bioware
15	▼ (10)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte

Überholmanöver

Codemasters' Uber-Rennspiel *Race Driver: Grid* befindet sich auf der Überholspur und macht den Vordermännern mächtig Druck: Als Neueinsteiger des Monats rangiert die gut aussehende Raserei diese Ausgabe auf Platz 5 und ist nur noch wenige Meter von einem Podestplatz entfernt.



Age of Conan, das MMORPG für echte Männer, arbeitet sich Stück für Stück zur Spitze vor. Diesmal: Platz 2!

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint
Aggression: Reign over Europe	Playlogic	27. August 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	August
Die Gilde 2: Venedig	Jowood	12. September
Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	29. August
Mercenaries 2	Electronic Arts	4. September
Sherlock Holmes: Ungel. Ver.	Jowood	21. August
Space Siege	Gas Powered Games	21. August
Spore	Electronic Arts	4. September
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Koch Media	5. September
Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	26. August
Tom Clancy's Endwar	Ubisoft	30. August
Velvet Assassin	CDV Software	15. September

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

KEINE VERSANDKOSTEN![1)]

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200
BIS ZU 2x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner





Inklusive Windows Vista® Home Premium 678€

599€
oder schon ab 11€ mtl Finanzierung [2)]



Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700
BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948€

869€
oder schon ab 16€ mtl Finanzierung [2)]

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

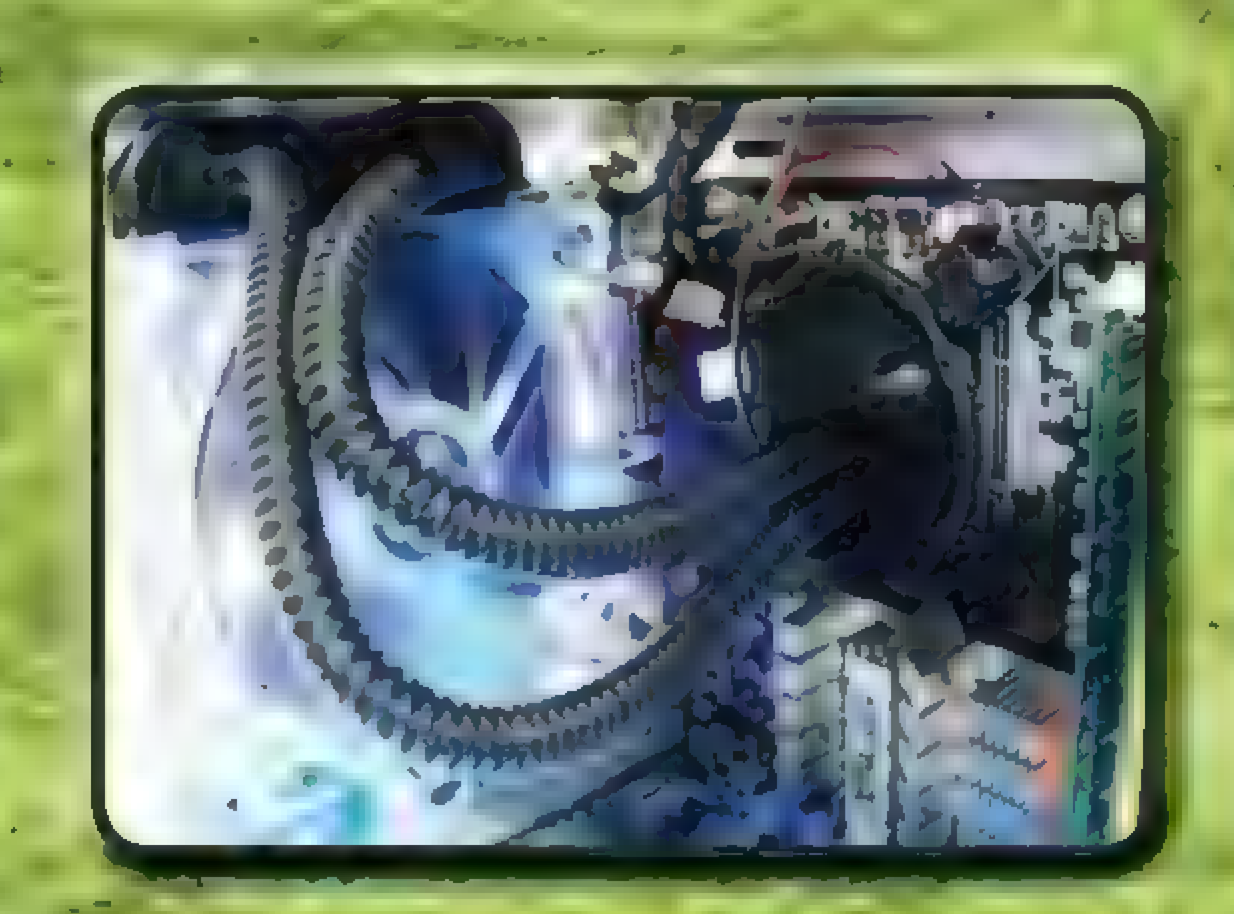
(01801) 99 40 41

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich).

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER









intel Core 2 Quad

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9450
- BIS ZU 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- 1500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418€

1299€

oder schon ab 24€ mtl. Finanzierung 2)







- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9770
- BIS ZU 4x3.6GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 8192MB High End PC1333 DDR3
- 2x1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- 4000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- Blu-Ray Brenner
- Blu-Ray Rom / DVD+-R/RW DL Brenner
- inkl. Windows Vista® Ultimate 64Bit

4199€

oder schon ab 80€ mtl. Finanzierung 2)

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

NEUE ADRESSE! BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

Bruce Wayne (verkörpert von Christian Bale) hat sich seinen Batman-Anzug übergeworfen und streift durch Gotham City.

»Blöd: sich nach dem Solarium rasieren.«

»Manche russische Frauen übertreiben es gern mit der Schminke.«

Der Joker (Heath Ledger) will die Macht in Gotham City an sich reißen.

KINO The Dark Knight

In Gotham City herrschen Chaos und Anarchie – dank des Jokers, der dort Unruhe stiftet. Kann Batman dem Wahnsinn Einhalt gebieten?

ACTION | Nach etlichen schlagkräftigen Argumenten des dunklen Ritters und mit Unterstützung von Lieutenant Gordon kann man in Gotham City wieder ruhig schlafen. Doch mit einem Mal taucht der verrückte Joker auf, selbst ernannter König der Verbrecher. Nach und nach bemächtigt er sich der Stadt und erklimmt die Spitze der Unterwelt. Aber wo ist Batman? Tagsüber mimt der Rächer der Nacht den verwöhnten Playboy Bruce Wayne. Und dieser stellt sich eine schwerwiegende Frage: Braucht Gotham City seinen Helden noch? Der neue Staatsanwalt Harvey Dent schafft es auch ohne Maske, für Recht und Ordnung zu sorgen. Jedoch stellt er schnell fest, dass auch ein hochgefeierter Bürokrat für den Prinzen der Narren nur eine unbedeutende Made ist. Denn der kompromisslose Killerclown bringt alles um die Ecke, was sich ihm in den Weg stellt – wie ein vom Hunger gesteuerter Wolfgang Fischer. Batman muss den schmalen Pfad zwischen Rache und Gerechtigkeit beschreiten und dem Joker das Lächeln aus dem Gesicht prügeln.

FILMVERGNÜGEN

Unter der Regie von Christopher Nolan (*Prestige – Meister der Magie*) beweisen unter anderem Christian Bale (*The Machinist*) und Heath Ledger (*Brokeback Mountain*), dass der Film den Erwartungen gerecht wird. Der Anfang des Jahres gestorbene Ledger spielt die Rolle des Jokers teuflisch gut und hat sich mit *The Dark Knight* selbst ein würdiges Denkmal gesetzt. Schönling Christian Bale sorgt bei Damen und Konkurrenzheftlesern für feuchte Unterwäsche. Die Geschichte ist mitreißend erzählt und spannend bis zuletzt. Die Action haut einen glatt aus dem Kinosessel und die stimmige Musikuntermalung schafft dazu eine perfekte Atmosphäre. Bedenkenlos kann man dem Streifen also das Zertifikat „Film des Jahres" verleihen.

Julian Laschewski



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 153 Minuten
WERTUNG: HERAUSRAGEND

DVD The Zombie Diaries

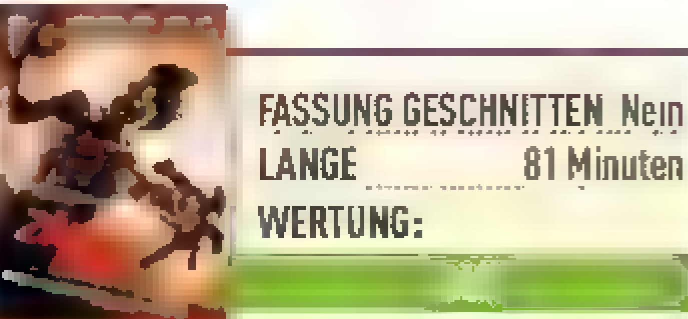
***Blair Witch Project* trifft auf *Dawn of the Dead* – *The Zombie Diaries* will das Zombie-Genre revolutionieren. Ob das gelingt?**

HORROR | Es sollte eine gewöhnliche Dokumentation über eine neue Krankheit, ähnlich der Vogelgrippe, werden – doch wie sollte es anders sein: Die Sache läuft aus dem Ruder, das Virus verbreitet sich schneller als Pornofilme von Prominenten und die Menschen verwandeln sich überall in sabbernde Untote – wir ersparen Ihnen hier den Vergleich mit dem *Musikantenstadl*.

SIE KOMMEN ... IRGENDWANN ...

In drei Videotagebüchern zeigt *Zombie Diaries* den Ausbruch einer Zombie-Epidemie und schafft es an einigen Stellen auch, Spannung aufzubauen. „Besser als Danny Boyles *28 Days later*" oder gar „der beste Zombie-Film aller Zeiten" ist *The Zombie Diaries* aber mit Sicherheit nicht – auch wenn die Hersteller mit diesen Pressezitaten auf der DVD-Verpackung werben. In einigen (wenigen) Szenen mussten wir uns sogar das Schmunzeln verkneifen. Zum Beispiel wenn die Zombies, die sich mit der Geschwindigkeit eines Österreichers unter Beruhigungsmitteln bewegen, unerklärlicherweise für Panik unter den Überlebenden sorgen – obwohl die Untoten 50 Meter entfernt sind und man ihnen während des Gehens problemlos die Schnürsenkel zusammenknoten könnte. Alles in allem trotzdem ein guter Horrorfilm.

Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 81 Minuten
WERTUNG:



»Hat sich gut erholt: Natascha Kampusch.«

In einem scheinbar leeren Haus steht wie aus dem Nichts ein Zombie vor dem leicht überraschten Kamerateam.



Frontier(s)



Die Situation spitzt sich zu: Noch glauben die jungen Leute aus Paris, die Sache mit Waffengewalt unter Kontrolle zu halten.

Schonungslos: Gerade gegen Ende des Films beeindruckt das emotionale Spiel von Hauptdarstellerin Karina Testa.

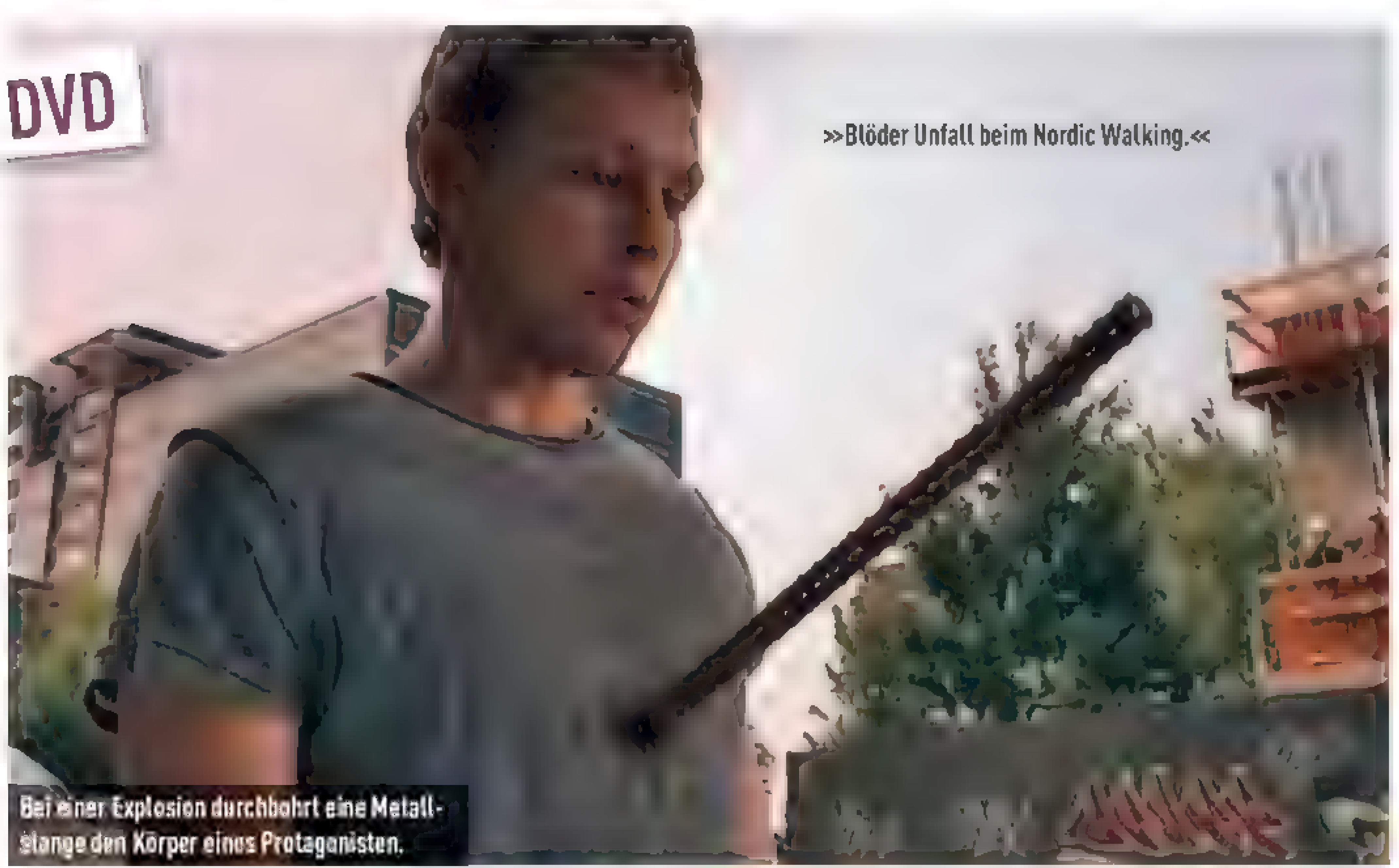
Das englische Wort „Frontiers" bedeutet übersetzt „Grenzen". Und die lotet der Film bis aufs Blut aus.

HORROR | Problemüberladen, anspruchsvoll, kompliziert – von Spielfilmen aus Frankreich mag man ja halten, was man will. Doch seit *Hitman*-Regisseur Xavier Gens mitmischt, ist die Kinowelt definitiv ein bisschen liebenswürdiger geworden. Mit *Frontier(s)* knallt Ihnen der Franzose einen knüppelharten Nazi-Folter-Thriller vor den Latz, der sich gewaschen hat. Obwohl dieser wie ein zweitklassiges Roadmovie mit einer Gruppe Jugendlicher beginnt, steigert er sich mit beklemmender Schonungslosigkeit zum Ekel-Meilenstein. Trotz etwa acht geschnittener Minuten genau das Richtige für alle *Hostel*-Jünger. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 97 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

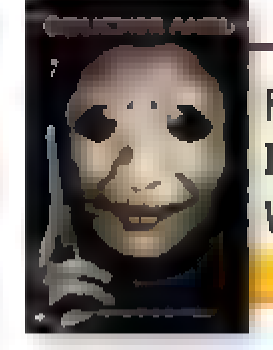
Tödlicher Anruf



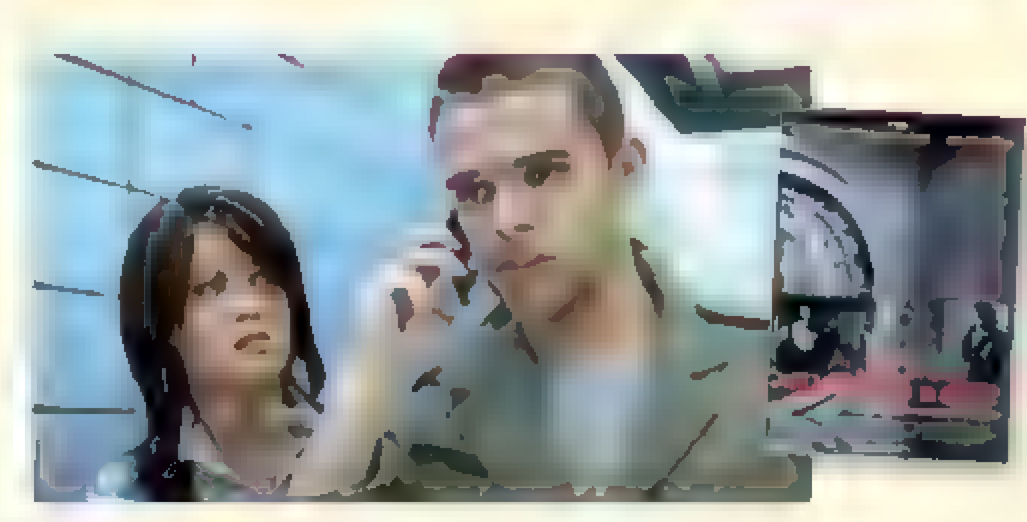
Bei einer Explosion durchbohrt eine Metallstange den Körper eines Protagonisten.

Verpasster Anruf? Gleich die Mailbox abhören! Vielleicht warten da ja wichtige Nachrichten ... Zum Beispiel, dass man bald ins Gras beißt.

HORROR | Dass Afroamerikaner in Horrorfilmen zuerst draufgehen, ist hinreichend bekannt. Um dieses Klischee aufrechtzuerhalten, zieht gleich zu Beginn des Films eine mysteriöse Hand eine dunkelhäutige Braut an den Grund eines Gartenteiches – mitsamt ihrer Muschi, die maunzend am Ufer herumhockt. Später stellt sich heraus, dass die Frau ein paar Tage vor ihrem Ableben eine Mailbox-Nachricht mit dem Datum ihres Todes erhalten hat – inklusive des eigenen Schreis im letzten Augenblick ihres Lebens. Eine Art Prophezeiung also. Dummerweise verschickt sich die Todesnachricht von einer Person zur nächsten – der hohen Handy-Verbreitung sei Dank –, sodass einige enge Freunde des ersten Opfers auf mehr oder minder spektakuläre Weise umkommen. Erinnert ein wenig an die *Final Destination*-Reihe, wenn auch nicht ganz so makaber und blutig. Der Film reicht aber allemal, dass schreckhafte Frauen sich an Sie klammern ... und sich anschließend abschleppen lassen. Alexander Frank



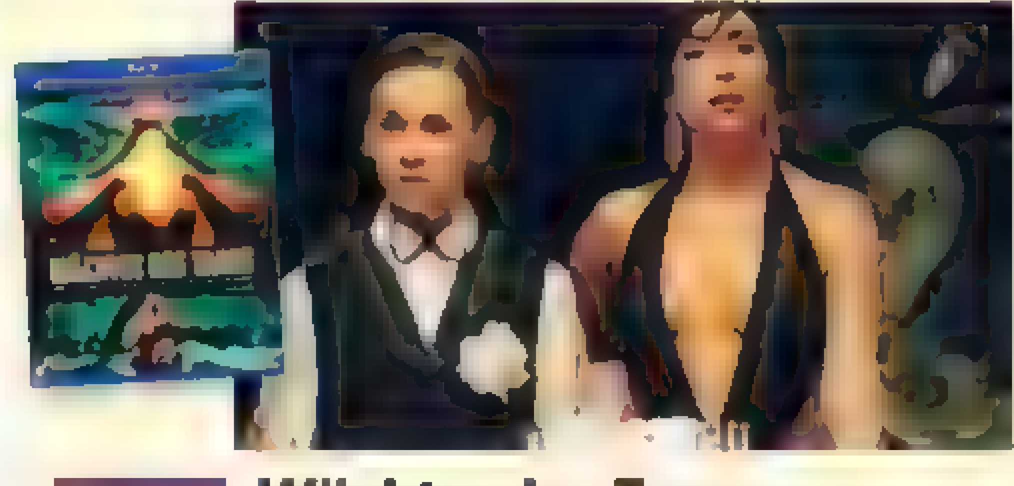
FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 83 Minuten
WERTUNG:



KINO Doomsday: Tag der Rache

Horror | Eine Seuche rafft in England die Menschen dahin. Darum riegelt der Staat ein Gebiet mit den Infizierten von der Außenwelt ab. 30 Jahre später bricht das Virus erneut aus. Ein Sonderkommando soll in das abgeschottete Gebiet, um dort nach einem Gegenmittel zu suchen ... Solider Horror mit einigen Schwächen. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 108 Minuten
WERTUNG:



DVD How to Rob a Bank

Thriller | Der schusselige Jinx stolpert mitten in einen Banküberfall und schließt sich mit einer Angestellten in den Tresorraum ein. Weil die brutalen Räuber aber genau da reinwollen, entwickelt sich eine zermürbende Situation. Der Streifen hat Längen und wirkt zeitweise komisch. Dummerweise ungewollt. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 81 Minuten
WERTUNG:



BLU-RAY Wächter des Tages

Horror | Die russische Interpretation des ewigen Kampfes Gut gegen Böse geht in Runde 2 – dank Blu-ray-Technik eindrucksvoller denn je. Wie beim parallel erscheinenden Vorgänger *Wächter der Nacht* blicken bei der verworrenen, aber unterhaltsamen Geschichte nur Kenner der Buchvorlage auf Anhieb durch. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 145 Minuten
WERTUNG:

DVD Frost

Horror | Dieser Film ist ein gruseliger Mix aus einer schwachsinnigen Geschichte über einen Serienkiller, fürchterlicher Synchronisation, stümperhaften Splatterszenen und schlechter Bildqualität. Traurige Höhepunkte sind wahllos eingestreute, öde Nacktszenen mit halbwegs attraktiven Blondinen. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 99 Minuten
WERTUNG: MANGELHAFT



Megaherz

Heuchler | Mit neuer Besetzung und elf Liedern (plus zwei Remix-Tracks auf der limitierten Ausgabe) meldet sich das Munchner Düster-Quintett zurück. Große Überraschungen gibt es auf dessen sechstem Studioalbum nicht: Tiefer Gesang, stampfendes Schlagzeug und fette Gitarrenriffs bleiben die Hauptzutaten der Megaherz-Kreationen. Obwohl Stücke wie „L'aventure" durchaus Ohrwurmcharakter haben, fehlt ein Clubhit wie „Miststück" (Album: *Kopfschuss* von 1998). Man kann sich die Platte schönhören, aber die Klasse des 2002er-Albums *Herzwerk 2* bleibt unerreicht. (RW)

LABEL Zyx Music/gcr
WERTUNG:

Black Stone Cherry

Folklore and Superstition | Die vier jungen Musiker (kein Mitglied ist älter als 25 Jahre) aus Kentucky fabrizieren Southern-Rock der alten Schule. Bei allen 13 Stücken hört man die Verwandtschaft zu Bands wie Lynyrd Skynyrd, ZZ Top und Black Crows deutlich heraus. Die nach einer in Amerika populären Billigzigarre benannte Band ist jedoch keine billige Kopie, sondern bringt durch die dicken Gitarren à la Soundgarten und den markanten Gesang frischen Wind in das angestaubte Genre. (RW)

LABEL Roadrunner/Warner
WERTUNG:



Die Apokalyptischen Reiter

Licht | Die Thuringer verwursten Rock, Death-Metal und russische Folklore zu einem Musikerlebnis, das in keine Schublade passt. Auch wenn sich die Kombination ein wenig gewagt anhört, stellt man bereits beim ersten Hordurchgang fest, dass hier alles Hand und Fuß hat. Lieder wie „Wir sind das Licht" nageln sich in der Birne fest und gehen einem gerade wegen des ungewohnlichen Charakters nicht mehr aus dem Sinn. Schon alleine das virtuose Schlagzeug- und Gitarrespiel ist das Geld für die Platte allemal wert. (RW)

LABEL Nuclear Blast
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Nirvana



Nevermind | Das vielleicht beste Album der 90er-Jahre besteht aus einem Dutzend Hits am Stück. Was Kurt Cobain, Dave Grohl und Krist Novoselic hier ausgebrütet haben, machte die Grunge-Musik international bekannt und kann ohne Übertreibung als Geniestreich bezeichnet werden. Das Album ging bereits im ersten Monat uber eine Million Mal uber den Ladentisch. Absoluter Höhepunkt: „Smells like Teen Spirit." (RW)

LABEL Geffen/Universal
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Eisbrecher



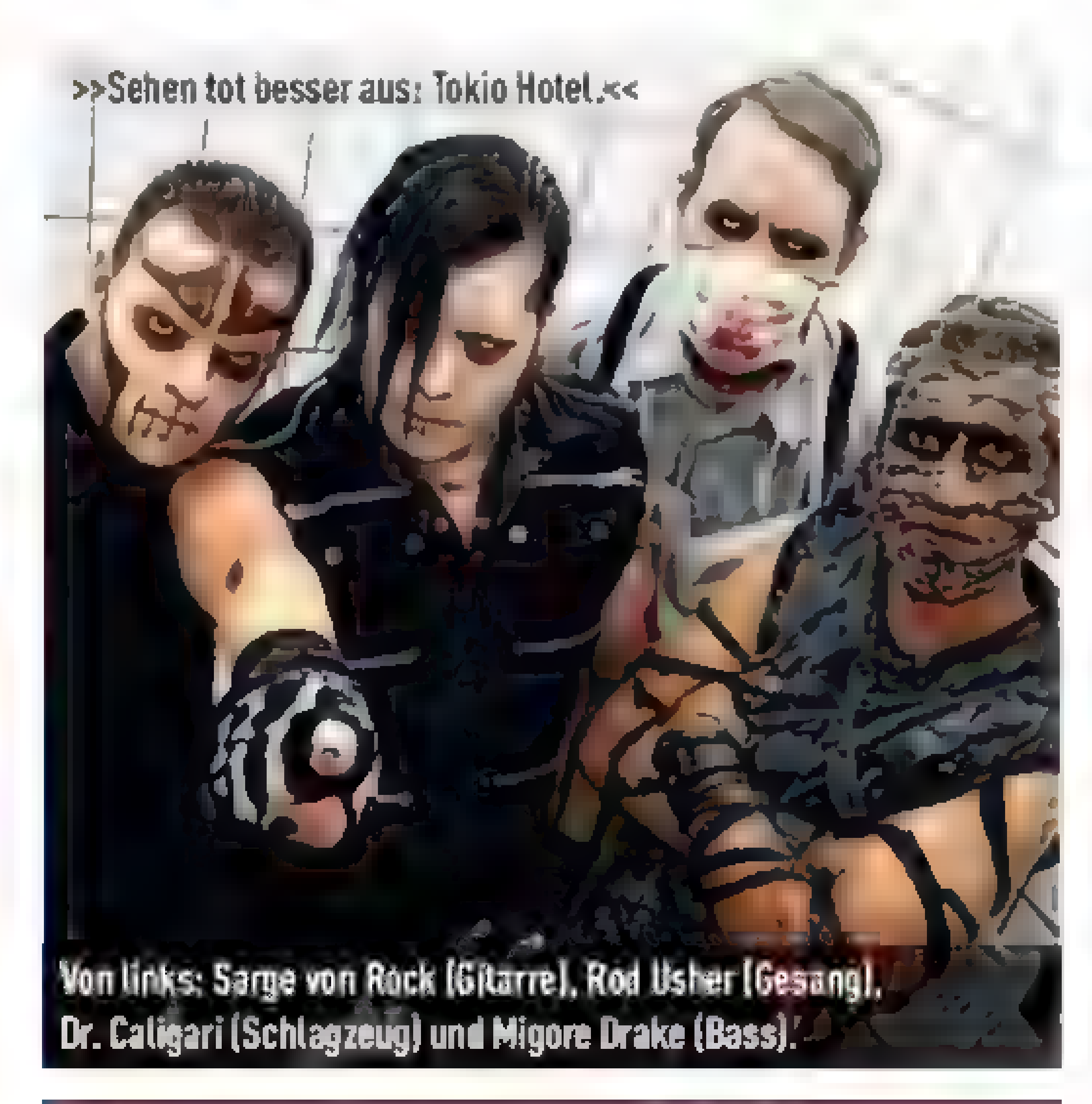
Von links: René Greil (Schlagzeug), Alexx Wesselsky (Gesang), Noel Pix (Gitarre, Programmierung), Max Schauer (Keyboard).

Fronthüne und Bandkapitän Alexx Wesselsky beschert den Fans eine neue Eiszeit: Das neue Album ist kalt, hart und brutal – eigentlich genau wie wir es mögen.

SÜNDE | Im Jahre 2002 trennte sich Alexx Wesselsky von seiner Band Megaherz (siehe neues Album links oben) und gründete mit DJ Noel Pix das Eisbrecher-Projekt. Im Gegensatz zu Wesselskys alter Truppe stehen die meisten Liedstrukturen von Eisbrecher auf elektronischem Fundament und bekommen erst im Nachhinein die Rockmischung verpasst. Das Ergebnis nennt der Sänger schlicht Trip-Rock (aha, wieder was gelernt!). Mit *Sünde* lädt Eisbrecher zu einer Auf-und-ab-Fahrt durch das aufgepeitschte Meer der Emotionen ein: bedrohlich und dennoch anziehend („Herzdieb"), sinnlich, aber auch zerstörerisch („Zu Sterben"), leidenschaftlich und wütend („Kann denn Liebe Sünde sein") – alle 13 Werke leben vom Spiel der Gegensätze. Doch das sind nicht die einzigen Kriterien, die ein Eisbrecher-Song erfüllen muss: „Erst wenn Herz, Hirn, Bauch und Eier einen fröhlichen Reigen tanzen, ist ein Song geboren", erklärt Wesselsky. Die moderne, glasklare Produktion unterstreicht die düstere Grundstimmung der Platte und bläst gehörig den Staub aus der Anlage. Am meisten Spaß hat die Band allerdings nicht im Studio, sondern auf der Bühne. Dementsprechend sind die Flaggen für die anstehende *Sünde*-Tour gehisst: Ab September bahnen sich Eisbrecher ihren kompromisslosen Weg auf die deutschen Bühnen – ziehen Sie sich warm an! Ralph Wollner

LABEL Afm-Records/Soulfood Music
WERTUNG: SEHR GUT

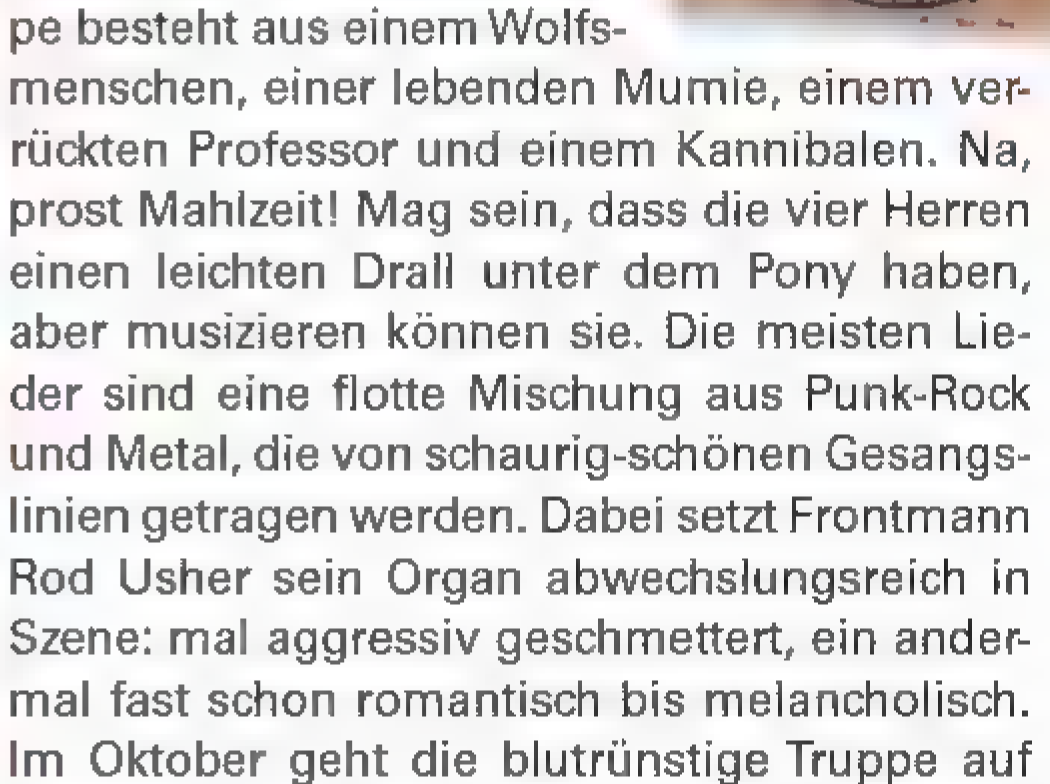
The Other



>>Sehen tot besser aus: Tokio Hotel.<<

Von links: Sarge von Rock (Gitarre), Rod Usher (Gesang), Dr. Caligari (Schlagzeug) und Migore Drake (Bass).

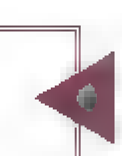
LABEL Fiendforce/Cargo
WERTUNG: SEHR GUT



Die Kölner Grusel-Kapelle spielt Ihnen nicht nur ein Lied vom Tod – sie spielt gleich 14.

THE PLACE TO BLEED | Die extravagant gekleidete Truppe besteht aus einem Wolfsmenschen, einer lebenden Mumie, einem verrückten Professor und einem Kannibalen. Na, prost Mahlzeit! Mag sein, dass die vier Herren einen leichten Drall unter dem Pony haben, aber musizieren können sie. Die meisten Lieder sind eine flotte Mischung aus Punk-Rock und Metal, die von schaurig-schönen Gesangslinien getragen werden. Dabei setzt Frontmann Rod Usher sein Organ abwechslungsreich in Szene: mal aggressiv geschmettert, ein andermal fast schon romantisch bis melancholisch. Im Oktober geht die blutrünstige Truppe auf Deutschlandtournee. Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Wie geil ist das denn" von Raketenklee, finden Sie auf unserer DVD.



Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Sudstaaten-Rock?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.



Soulcalibur 4



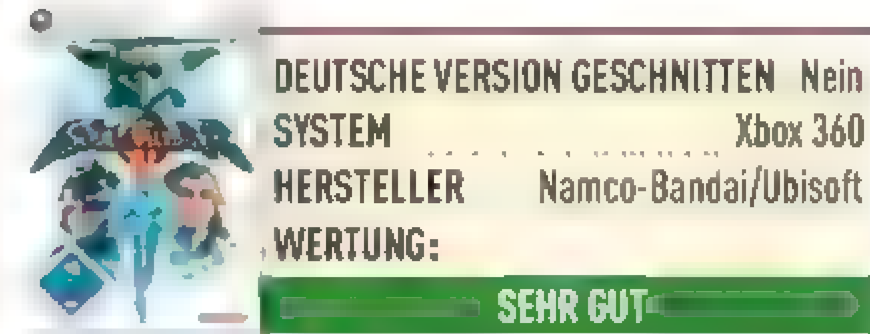
Jede Figur beherrscht Wurftechniken, die den Gegner gehörig Energie kosten.

Fieser Gegner: Yoda wirbelt nicht nur im Film mit seinem Lichtschwert.

Optischer Vorteil: Mit Effekten geizt das Spiel wahrlich nicht.

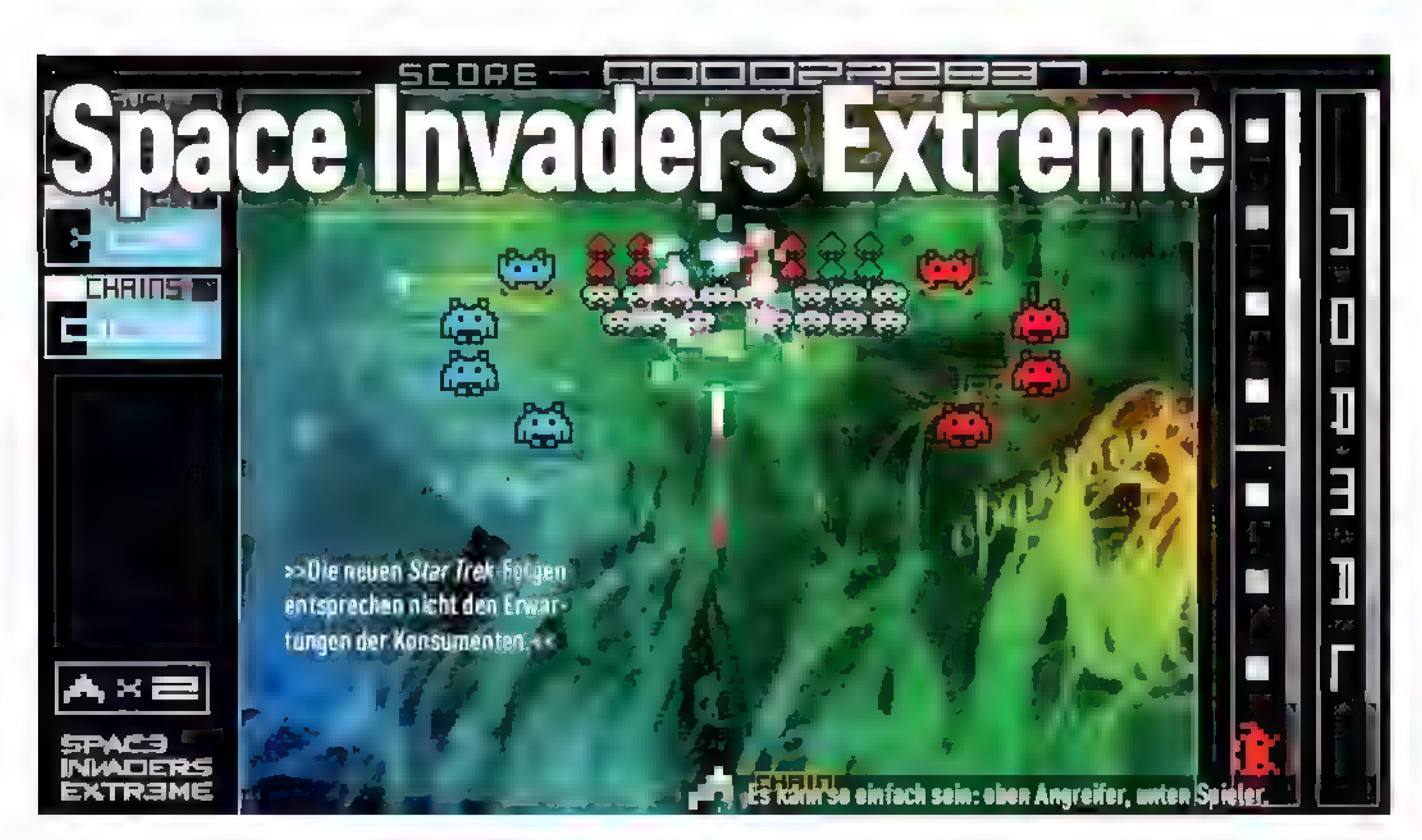
Mitmenschen eins auf die Kauleiste zu geben, bleibt in Mode. Und Spaß macht es außerdem ...

ACTION | Neben *Tekken* ist *Soul Calibur* wohl die Prügelserie mit den schnellsten Erfolgen für wilde Knöpfchendrücker. Doch wer sich in den Spielablauf hineinfuchst, stößt auf unerwartete Tiefen und hat im Vergleich zu solchen Gelegenheitsspielern die Nase vorn. Zumindest, wenn Sie nicht gegen Yoda kämpfen. Richtig gehört: Der Altmeister aus *Star Wars* bekommt in *Soulcalibur 4* einen Gastauftritt spendiert. Der 66 Zentimeter kleine Jedi-Zwockel passt allerdings weder von seiner Herkunft noch von seiner Stärke in die mittelalterliche Schwertkampf-Kulisse. Während Yoda der Xbox-360-Fassung vorbehalten bleibt, gibt es nur auf der Playstation 3 seinen Kollegen Darth Vader – der ebenfalls viel zu stark ist. Macht aber nichts, cool sind die Burschen trotzdem. Und in der 33 Kämpfer umfassenden Riege finden sich genug andere Widersacher. Etliche frische Bewegungskombinationen gibt es auch. Sogar mit (zerstörbaren) Rüstungsteilen bestücken dürfen Sie Ihre Recken. Herzallerliebst! Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Xbox 360
HERSTELLER Namco-Bandai/Ubisoft
WERTUNG: SEHR GUT

Space Invaders Extreme



Es kann so einfach sein: oben Angreifer, unten Spieler.

Frauen und Spiele haben eines gemeinsam: An ihnen nagt der Zahn der Zeit. Doch Ausnahmen sind gern gesehen.

ACTION | Es gibt Spielprinzipien, die sind so frisch wie die Tageszeitung um sechs Uhr morgens. *Space Invaders* gehört nicht dazu. Wir fanden es schon vor 30 Jahren öde, mit dem Raumschiff am unteren Bildrand entlangzukrebsen und ewig gleiche Formationen von Außerirdischen abzuknallen, die wie ein Metronom im Takt von links nach rechts zuckeln. Doch bei *Extreme* gelingt es den Entwicklern tatsächlich, den Spielspaßkomapatienten wiederzubeleben: mit tollen Farbkettenkombos, Extrawaffen, Bossgegnern und vor allem perfekt auf das Spielgeschehen abgestimmten Musik- und Soundeffekten. Ein kleines Punktejagd-Gesamtkunstwerk für unterwegs. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM PSP
HERSTELLER Taito, Square Enix/Koch Media
WERTUNG: SEHR GUT

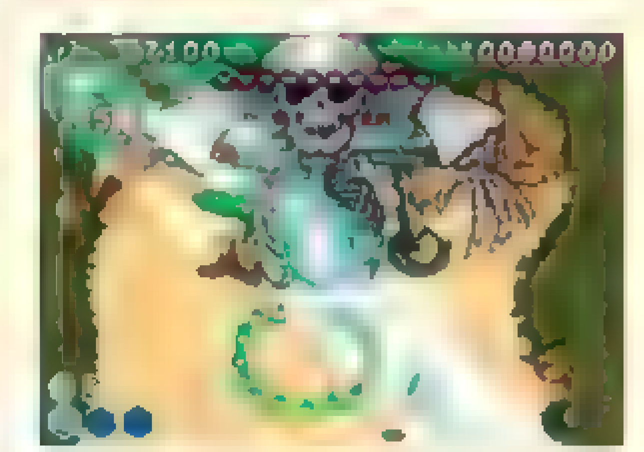


Guitar Hero: Aerosmith

Geschicklichkeit | Bei der Plastikgitarre in *Guitar Hero* in die Saiten zu greifen, macht mehr Laune als am Strand Bikini-Oberteile zu klauen. Also jede Menge. Jetzt dürfen Sie 41 Songs von Aerosmith und Kollegen nachspielen. Auch wenn ein paar Hits fehlen, sollten zumindest Anhänger von Steven Tyler & Co. zugreifen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Xbox 360
HERSTELLER Neversoft/Activision
WERTUNG:

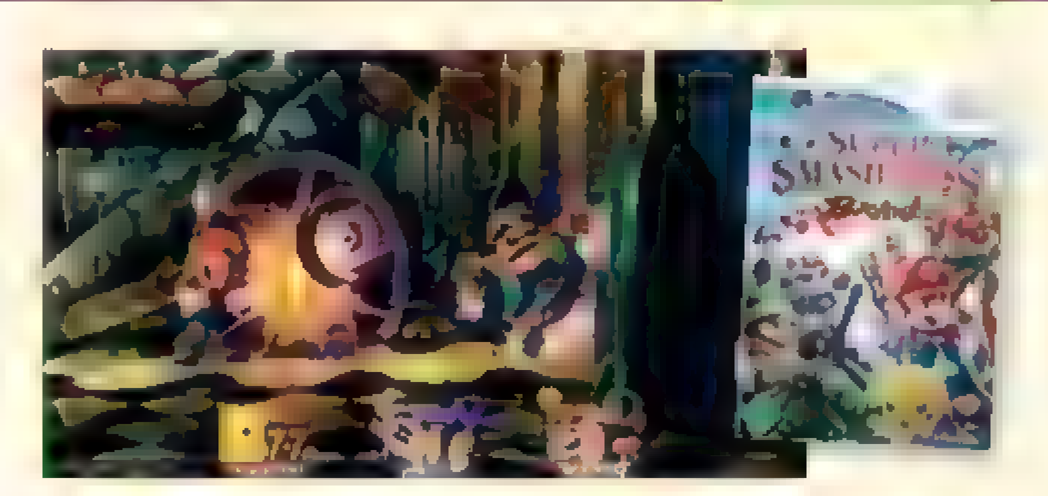




Legend of Sayuki

Action | Das Schöne an der Playstation 2 ist, dass dafür ab und an immer noch simpel gestrickte 2D-Spiele erscheinen. Der inoffizielle Nachfolger von *Pooky & Rooky* lässt Daddelfreunde in Draufsicht durch eine Manga-Welt laufen und Knuddelmonster abschießen. Ein hübsches Ballerspiel, für das man sich etwas Zeit nehmen sollte. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Playstation 2
HERSTELLER Star Fish/THQ
WERTUNG:



Super Smash Bros. Brawl

Action | Voll auf die Zwölf: Der ewig gut gelaunte Pixelklempner Mario hat es nicht anders verdient. Oder Sie verprügeln mit ihm andere Videospielhelden wie Link, Solid Snake oder Sonic. Alles ist möglich. Das Ziel: Ihren Gegner aus dem Ring befördern. Das funktioniert sogar mit vier Spielern. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Nintendo Wii
HERSTELLER HAL Laboratory/Nintendo
WERTUNG:



Ferrari Challenge

Rennspiel Männer fahren rote Sportwagen. Zumindest, wenn Sie nicht größer als 1,60 Meter sind und eine mangelnde Ausstattung im Genitalbereich kompensieren müssen. Der Rest darf sich zumindest an der Konsole hinter das Steuer klemmen. „Hart, aber fair" lautet das Motto, nur die Ruckler gehören verboten. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Playstation 3
HERSTELLER System 3/Koch Media
WERTUNG:



TEIL 9

Wollners Mattel Intellivision-Konsole mit zwei Controllern und einigen Spielen.

»Die ersten Telefone waren noch sehr unhandlich.«

Foto: Ralph Wollner

DIE HOLZKISTE

Mattel Intellivision

AUF DVD
VIDEO

Obwohl die Konsole aussah wie eine schäbige Zigarrenkiste, hatte sie dennoch mehr Leistung als der Großteil der Konkurrenz.

Das Geburtsjahr des Intellivision hätte nicht ungünstiger fallen können – zumindest nicht für den deutschen Markt: 1982 herrschte in der Bundesrepublik zwar immer noch das erste große Videospiel-Fieber, doch die meisten Infizierten hatten mit dem seit 1980 in Deutschland erhältlichen Atari 2600 (auch kurz VCS genannt) bereits ein passendes Medikament gefunden. Dazu kam der recht hohe Anschaffungspreis von stolzen 440 Mark (225 Euro), der viele Interessierte vom Kauf einer Zweitkonsole abschreckte. Und das, obwohl das Intellivision dem VCS technisch deutlich überlegen war. Die 16 Bit starke CPU erlaubte den Programmierern gegenüber dem mit 8 Bit gerade mal halb so starken Atari-Gerät eine wesentlich schickere Grafik und ein komplexeres Spieldesign. So gab es in vielen Intellivision-Titeln so etwas Ähnliches wie eine künstliche Intelligenz, zum Beispiel die taktisch agierenden Zerstörer des U-Boot-Spiels *Sub Hunt*. Die Computer-Gegner auf dem VCS konnten lediglich die Spielfigur erkennen und sich direkt auf sie zubewegen – jedes kleine Hindernis reichte allerdings aus, um die Feinde am Vormarsch zu hindern, eine Wegfindung gab es bei keinem VCS-Titel. Falls doch mal ein CPU-Männchen den richtigen Pfad nahm, war das reiner Zufall – auch wenn das die Fans natürlich völlig anders sahen. Dass dies beim Intellivision besser war, blieb allerdings nur einer kleinen Gemeinde vorbehalten: Die Konsole fand in Deutschland 1982 kaum Käufer – und das, obwohl die Kiste in diesem Jahr weltweit knapp zwei Millionen Mal über den Ladentisch wanderte.

KÖNIG FUSSBALL

Das änderte sich erst, als Mattel jeder im Handel zu erwerbenden Konsole das Spiel *NASL Soccer* gratis beilegte. Dieser für jene Zeit revolutionäre Mattscheibenkick traf den Nerv der fußballbegeisterten Deutschen und konnte den Absatz gewaltig ankurbeln. So fanden 1983 angeblich 120.000 Intellivision-Konsolen ein neues Zuhause – rund zehnmal mehr als im Vorjahr. Doch gerade als die Sache ins Rollen geriet, bekam Mattel durch die Videospiel-Krise einen dicken Knüppel zwischen die Beine geworfen: Die ins Uferlose abstürzenden Absatzzahlen führten dazu, dass die extra für das Intellivision gegründete Abteilung Mattel Electronics auf den in viel zu großer Stückzahl produzierten Spielmodulen sitzen blieb und einen Jahresverlust von schrecklichen 300 Millionen Dollar verzeichnete. Auch clevere Zusatzteile wie das Intellivoice (ein Baustein, der einigen Spielen eine Sprachausgabe spendierte) konnten die Talfahrt nicht mehr stoppen. Die Folgen kamen prompt: Am 31. März 1984 wurde die deutsche Niederlassung von Mattel Electronics geschlossen – das Ende des Intellivision war besiegelt. Insgesamt verkaufte sich das kultige Gerät knapp drei Millionen Mal.

DIE SPIELWELT IST EINE SCHEIBE

Dabei hätte doch alles so schön sein können: Mit dem neuartigen Eingabegerät bescherte Mattel den Käufern ein völlig neues Steuergefühl. So kontrollierte man das Geschehen auf der Mattscheibe nicht mit dem üblichen Steuerknüppel, sondern mit einer goldenen Scheibe, die mit 16 Richtungen genau doppelt so sensibel war wie die Konkurrenzknüppel. Obendrein waren die Handregler mit einem Ziffernblock und vier zusätzlichen Knöpfen an der Seite ausgerüstet. Den Spielmodulen lagen dünne Schablonen bei, die man über das Eingabegerät schob, um die Funktionen zu veranschaulichen. Kritikpunkt: Die Anschlusskabel fielen so kurz aus, dass die Spieler unmittelbar neben der Konsole sitzen mussten.

Ralph Wollner

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Intellivision
Hersteller	Mattel
Herkunftsland	Vereinigte Staaten von Amerika
Erschienen	1982 (USA: 1979)
Veröffentlichte Spiele	ca. 125
Erstes Spiel	Las Vegas Poker & Blackjack
Hauptprozessor und Takt	General Instrument CP1610 (1 MHz, 16 Bit)
Auflösung	160 x 196
Farben	16 Farben

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

www.intellivisionlives.com	Seite der Original-Entwickler
www.intellivisionworld.com	Infos rund um die Konsole
www.intvfunhouse.com	Fakten zu Intellivision-Spielen

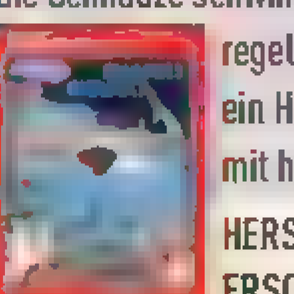
Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Shark! Shark!

ACTION | Dieses knuddelige Spiel ist eines der ersten Werke von Spieldesigner-Legende Don Daglow (u. a. *Eragon*, *Stronghold*). Ziel ist es, kleinere Meeresbewohner zu futtern und sich dabei nicht von den größeren erwischen zu lassen. Mit der Zeit wächst man zum Riesenfisch und schnappt nach allem, was einem vor die Schnauze schwimmt. Aber Vorsicht: In regelmäßigen Abständen greift ein Hai an. Ein herrliches Spiel mit hohem Suchtfaktor!

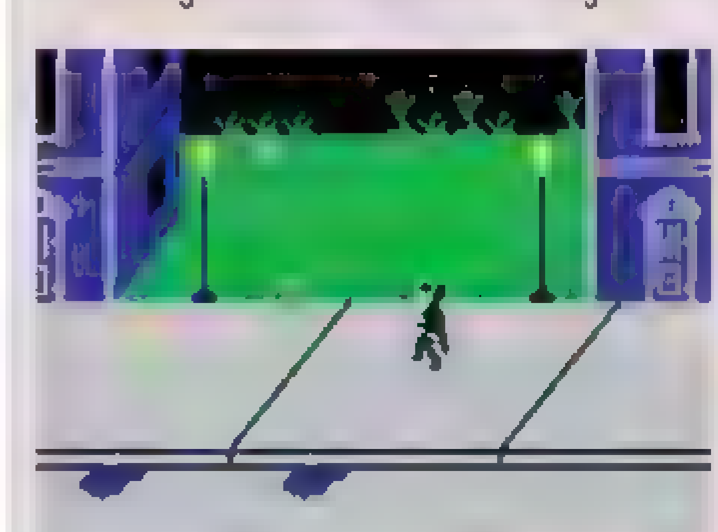




HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

2 Dracula

ACTION | Sie übernehmen die Rolle des blutrünstigen Grafen Dracula und steigen Mitternacht aus der kalten Gruft. Bis zum Morgengrauen müssen Sie möglichst viele Passanten anzapfen und sich so einen Blutvorrat anlegen. Rechtzeitig vor Sonnenaufgang parken Sie die Spielfigur wieder im Sarg. Übrigens: Durch *Dracula* wurde Spiel-Designer Alan Smith (später unter anderem beteiligt an *Diablo 2*) zum Kritikerliebling.



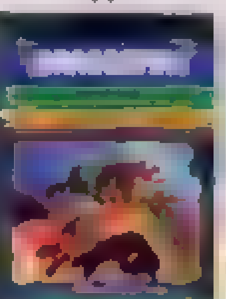


HERSTELLER Imagic
ERSCHEINUNGSJAHR 1983

3 Dragonfire

ACTION | Auch dieser Titel stammt von Alan Smith (siehe *Dracula*, Platz 2). Drachen haben die Schlösser des Königs besetzt und nun liegt es an Ihnen, die Viecher wieder aus den Gemauern zu vertreiben. Zuerst müssen Sie es über die Zugbrücke schaffen und Feuerballen sowie Pfeilen ausweichen. Im Burginneren schnappen Sie sich die Schätze aus den Klauen immer mächtiger werdender Drachen. Später gibt es sogar unsichtbare Feuerspucker!

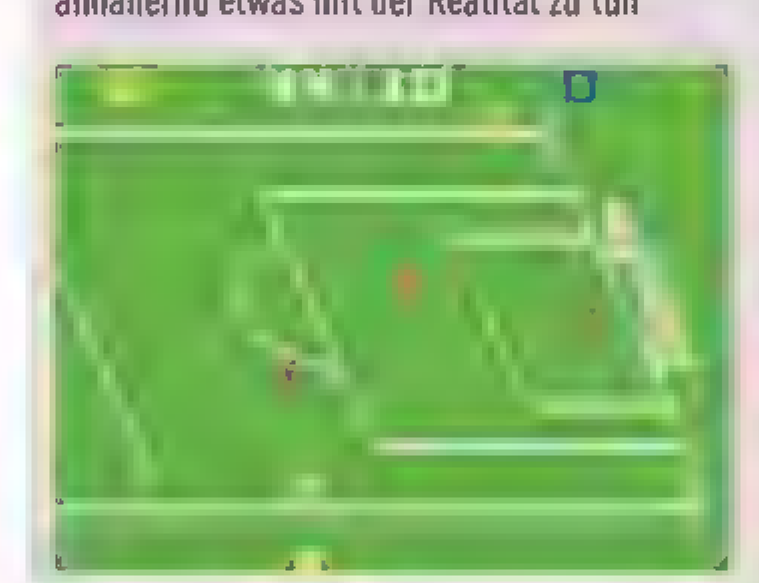




HERSTELLER Imagic
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

4 NASL Soccer

SPORT | Das erste Fußball-Videospiel, das annähernd etwas mit der Realität zu tun hatte: Jedes Team besteht aus drei Spielern plus Torwart. Die 16 Richtungen des Steuergeräts ermöglichen exakte Pässe und geschmeidige Dribblings. Für damals unublich: Es gibt sogar Eckbälle und Einwürfe – auf Foulspiel und Abseits musste die Intellivision-Gemeinde verzichten. Gerade zu zweit war *Soccer* der absolute Dauerbrenner.





HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1980

5 Frog Bog

GESCHICKLICHKEIT | Das Froschspiel eroberte die Herzen der Käufer im Sturm und musste als einer der ersten Intellivision-Titel nachproduziert werden. Jeder Spieler steuert einen Frosch und muss von einer Seerose aus mit gewagten Sprüngen Insekten fangen. Wer ins Wasser plumpst, muss erst wieder zur Seerose schwimmen und verliert wichtige Sekunden. In *Frog Bog* gibt es sogar dynamische Tag-Nacht-Wechsel. Sei ein Frosch!

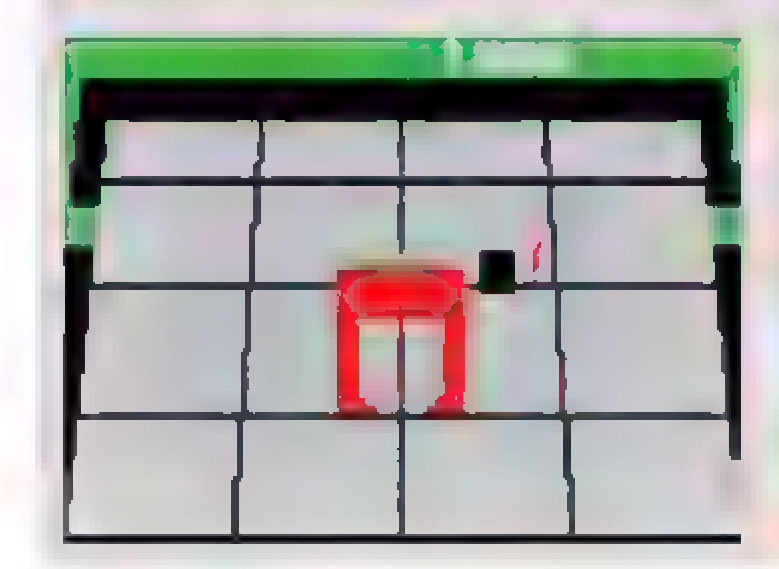




HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

6 Tron: Deadly Discs

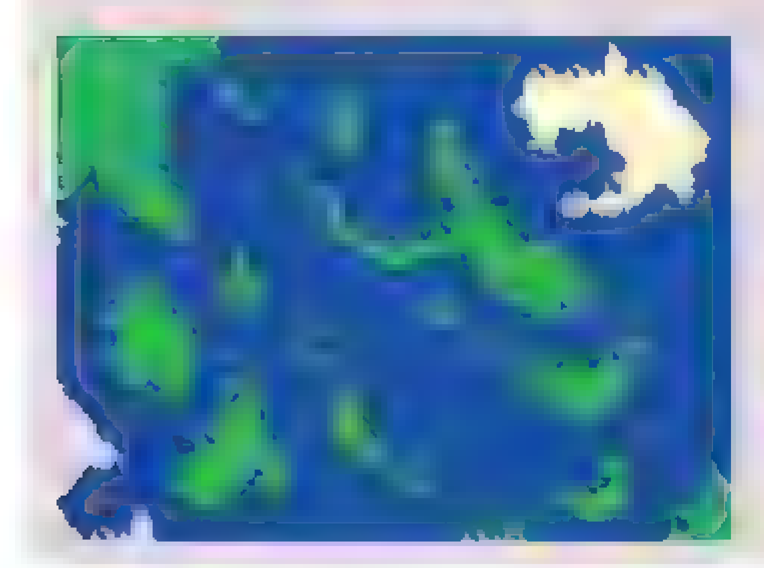
ACTION | Auch hier zeigt Don Daglow (siehe *Skark! Shark!*, Platz 1), dass ein simples Spiel viel Spaß machen kann. Mit einem Pixelmännchen flitzen Sie durch einen Raum und schießen mit Ihrem tödlichen Diskus Widersacher ab. Durch diverse Portale kann sich die Spielfigur von einer Seite zur anderen Seite des Raums versetzen, was dem Ganzen ein Quäntchen Taktik verleiht. Ab und zu macht ein Riesenroboter die Szenerie unsicher.



HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

7 Sea Battle

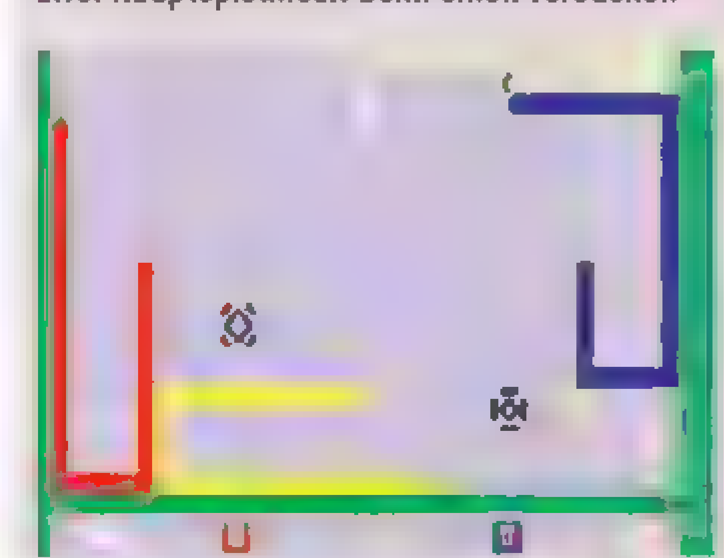
STRATEGIE | Jeder Spieler übernimmt das Kommando über eine 13 Schiff starke Flotte. Zunächst müssen beide Admirale auf einer Übersichtskarte eine Taktik wählen und dem Gegner mit Minenfeldern, U-Boot-Attacken und lauernden Zerstörern eins auswischen. Wenn sich Schiffe zu nahe kommen, schaltet das Spiel in eine vergrößerte Schlachtansicht um – der Kampf beginnt! Nachteil: *Sea Battle* kann man nicht alleine spielen.

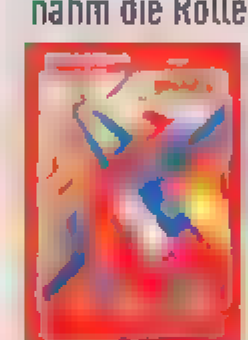


HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1980

8 Snafu

ACTION | Dieses abstrakte Vergnügen bietet zwei Hauptspielmodi. Beim einen versuchen sich vier Schlangen gegenseitig in den Schwanz zu beißen, beim anderen muss man die Gegner mit seinem Schwanz umzingeln – etwa so wie in den Lichtrad-Rennen im Film *Tron*. Damals sensationell: Die Konsole übernahm die Rolle der restlichen Schlangen und überraschte dabei durch eine clevere künstliche Intelligenz. Ein herrliches Partyspiel!





HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1981

9 Horse Racing

SPORT | In dieser ausgetüftelten Knobelei versuchen bis zu sechs (!) Spieler, durch geschickte Wetteinsätze die meiste Knete einzuheimsen. Wer nach zehn Rennen die dickste Börse hat, gewinnt die Partie. Der Witz: Die Konsole legt die Werte für die acht Pferde vor der Spielrunde fest – bei einem Lauf treten aber nur vier Gäule an. Es liegt daher an Ihrer Kombinationsgabe, die Viecher richtig einzuschätzen. Spitze!

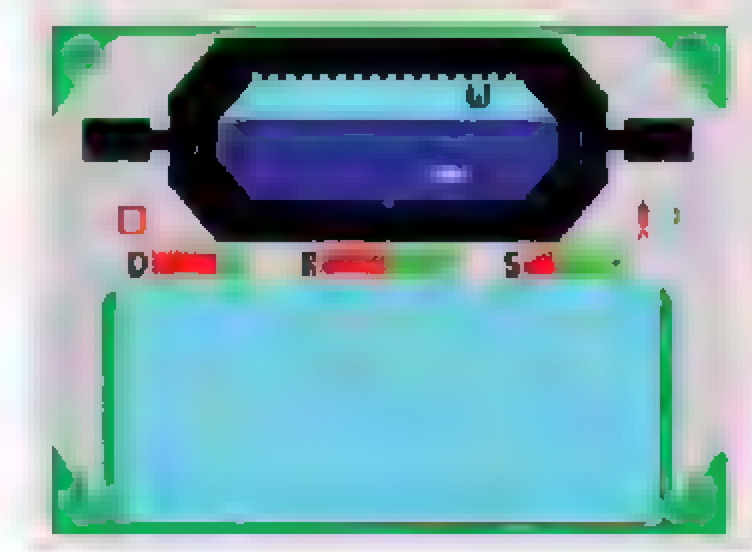




HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1980

10 Sub Hunt

SIMULATION | Ziel ist es, den Heimathafen vor angreifenden Konvois zu verteidigen. Dazu kontrollieren Sie vier U-Boote, die Sie strategisch geschickt auf der Übersichtskarte verteilen. Während der Kämpfe besticht *Sub Hunt* durch eine für 1983 geradezu revolutionäre künstliche Intelligenz: Die Zerstörer versuchen, Sie mit etlichen Tricks auf den Meeresgrund zu schicken. Wollners Lieblingsspiel für das gute alte Intellivision!





HERSTELLER Mattel
ERSCHEINUNGSJAHR 1982

>>Fette Kinder werden beim Schulsport immer zuletzt gewählt.<<

Soldaten und Elefanten-Reiter des Persischen Imperiums liefern sich in einem Dorf eine Schlacht mit Karthagern.

0 A.D.

Jahrtausend-Spiel

So schön können Gratisspiele aussehen. Führen Sie eine von sechs Zivilisationen zum Sieg in der Antike!

0 A.D. | Viele denken bei dem Begriff Gratisspiel an hässliche Grafik, undurchdachtes Spielprinzip, schludriges Balancing und generell eine unprofessionelle Arbeit von Möchtegern-Spieleentwicklern. Dass dem nicht so ist, will Wildfire Games beweisen. Mit ihrem Echtzeit-Strategietitel *0 A.D.* erschaffen sie derzeit ein Spiel, das sich schon jetzt nicht hinter aktuellen Vollpreis-Genrevertretern verstecken muss.

SIEHT GUT AUS . .

Wie an den Screenshots zu sehen, macht *0 A.D.* auch optisch einen fantastischen Eindruck. Die 3D-Engine stellt aus der Sicht von schräg oben enorm viele Einheiten und gelungene Grafikeffekte dar. Allerdings geht es im Bereich Strategie nicht nur um die Optik, sondern hauptsächlich um den taktischen Tiefgang. Auch hier trumpft Wildfire Games mit netten Fakten auf. Spielerisch erinnert *0 A.D.* an klassische Vertreter wie *Age of Empires*. Sie errichten eine Basis, bilden eine Armee aus und schicken diese in die Echtzeit-Schlachten. Zwischen sechs Zivilisationen entscheiden Sie sich: Die Karthager besitzen die größte Seestreitkraft, die Kelten hauen im Nahkampf mächtig zu, die Hellenen sind vor allem in der Verteidigung geübt, während die Iberener auf Guerilla-Kriegsführung bauen. Das persische Imperium setzt verstärkt auf Kavallerie und die Römer auf Disziplin. Sie sehen, *0 A.D.* spielt in der Antike, genauer gesagt zwischen den Jahren 500 vor und 500 nach Christus. Eine Zeitspanne, die für heiße Auseinandersetzungen geradezu prädestiniert ist. Übrigens bestimmen Sie im Lauf des Spiels den Fortgang der Geschichte selbst. Das Schicksal der Welt muss sich also nicht exakt so abspielen, wie es tatsächlich geschehen ist. Einen Erscheinungstermin können die Entwickler derzeit noch nicht nennen. Andreas Bertits

Info: http://wildfiregames.com/0ad

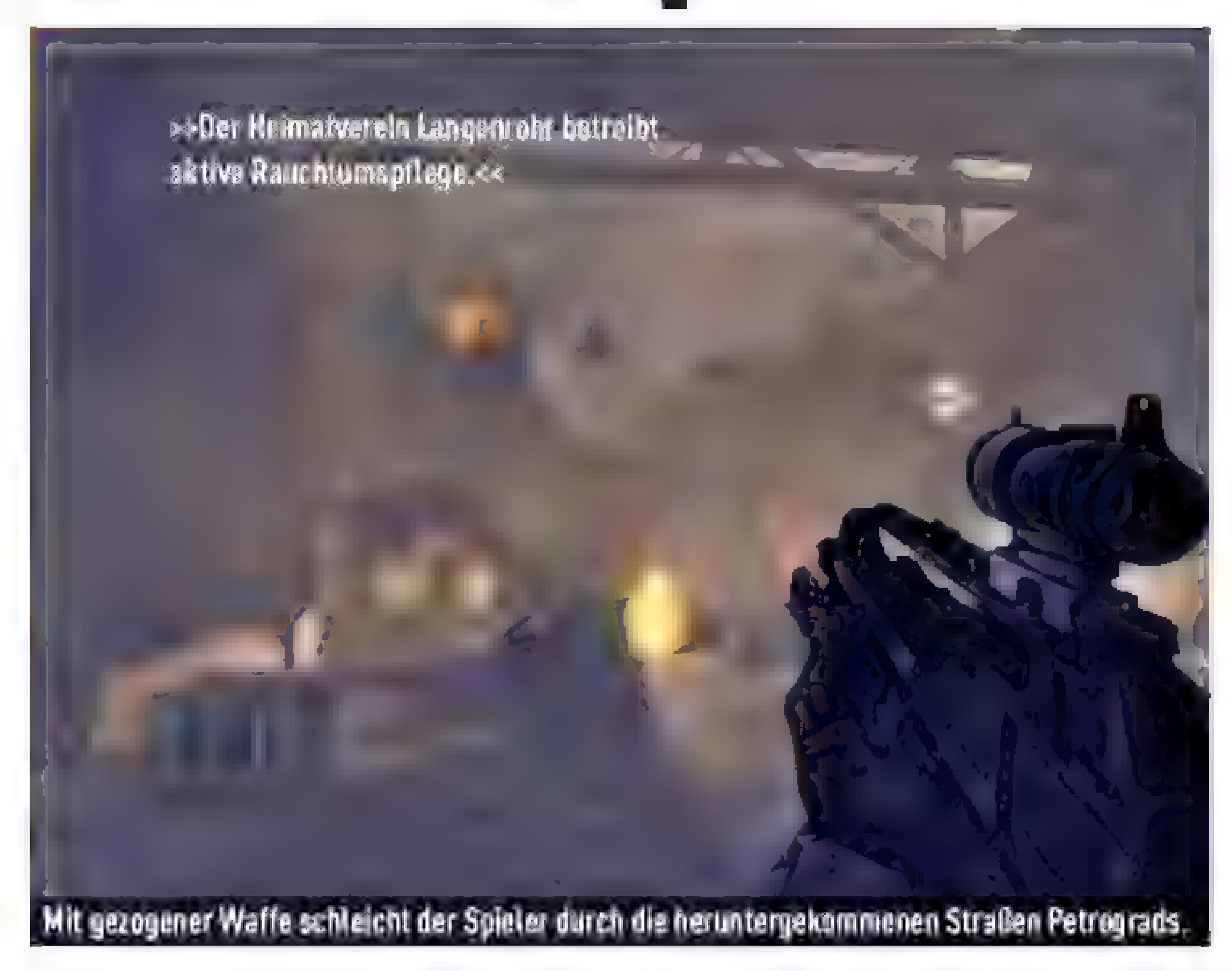


Späher der Karthager entdecken eine römische Armee nahe einer Oase und greifen sofort an.


Hellenische Siedler haben sich in Süditalien niedergelassen und bauen ein Dorf auf.

CRYSIS

Suchtherapie



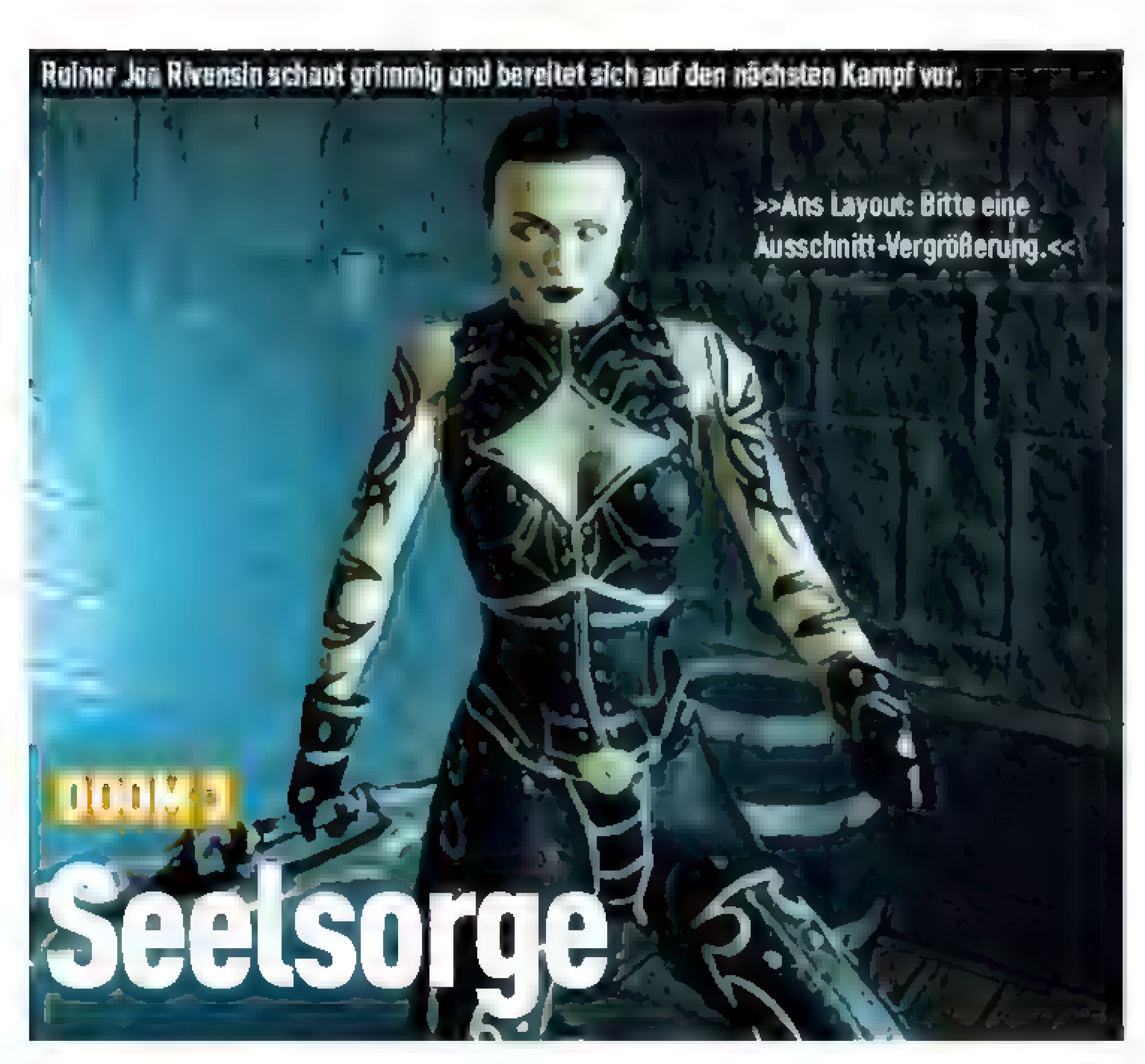
Mit gezogener Waffe schleicht der Spieler durch die heruntergekommenen Straßen Petrograds.

In einer verlassenen Stadt lauert das Grauen, während Sie nach einem geheimnisvollen Artefakt suchen.

PETROGRAD | Ein mysteriöses Artefakt, eine verlassene Stadt, ein einsamer Kämpfer. *Petrograd* von der Modgruppe Space Cowboys will eine beklemmende, schaurige Endzeit-Atmosphäre erschaffen. Sie werden ausgesendet, ein Relikt aus einer menschenleeren Stadt zu bergen, doch schon bald haben Sie das Gefühl, dass Sie etwas beobachtet ... Die Entwicklung der Mod steht noch am Anfang, weshalb noch kein Erscheinungsdatum feststeht. Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/mods/petrograd

Ruiner Jea Rivensin schaut grimmig und bereitet sich auf den nächsten Kampf vor.



Nicht mehr lange, dann begeben Sie sich in eine andere Dimension, um Dämonen in den Hintern zu treten.

THE RUINER | Bald ist es so weit! Dann schlüpfen Sie in die Rolle der knackigen Jea Rivensin, die sich aufmacht, eine gestohlene Seele aus der Holle zu holen. Bereits in Ausgabe 2/08 berichteten wir über diese vielversprechende Mod für *Doom 3* mit dem einprägsamen Namen *The Ruiner*. Das Team um Jim Kern steht nun kurz vor Vollendung des gruseligen Actionspiels. Sie begegnen darin neuen Kreaturen wie dem Baron of Hell und dem Pain Elemental, erfreuen sich an extra für die Mod erstellten Texturen und Musik, die die Band Desecrative Phoneticism (Soundtrack zur *Doom 3*-Mod *Z-Hunter*) komponierte. Im Spätsommer sollen Sie sich endlich auf den Weg in die Hölle machen dürfen. Andreas Bertits

Info: www.theruiner.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
ARMED ASSAULT				
Hellenic Warfare Mod Pack 3	170 MB	http://opf.gamepark.cz/hosted/mmstudios	117	SEHR GUT
BATTLEFIELD 1942				
Battlefield 1918 3.0	1,2 GB	www.inside1918.net		SEHR GUT
COMMAND & CONQUER 3: TIBERUM WARS				
Map-Pack	10 MB	www.cnchq.de	115	SEHR GUT
COMMAND & CONQUER GENERÄLE: DIE STUNDE NULL				
Cold War Crisis	325 MB	www.cold-war-crisis.de		SEHR GUT
COUNTER-STRIKE: SOURCE				
Map-Pack	222	www.incounterstrike.de	119	SEHR GUT
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE				
Map-Pack	507 MB	www.cod-infobase.de	116	SEHR GUT
FAR CRY				
The Delta Sector	345 MB	http://tds.platinumgold.de	112	HERAUSRAGEND
F.E.A.R.				
The One	6 MB	www.x3.neostrada.pl		[illegible]
FREESPACE 2				
Renegade Resurgence 1.1	11 MB	www.moddb.com/mods/renegade-ressurgence		SEHR GUT
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS				
Enbseries 0.74	1 MB	www.boris-vorontsov.narod.ru		GUT
JAWS	1 MB	www.jaws-sa.co.nr		GUT
HALF-LIFE (DT.)				
Counter-Life Beta 7	63 MB	www.moddb.com/mods/counter-life		SEHR GUT
Opposing Force Coop 2.0	28 MB	www.hlcoop.clan.pro		GUT
HALF-LIFE 2				
BabelBabel 0.9	29 MB	www.babelbabel.elitepigs.de		[illegible]
Half-Life 2: Wars	127 MB	www.hl2wars.hlrse.net		SEHR GUT
Insurgency 2.1 RC2	670 MB	www.insmod.net		SEHR GUT
Iron Grip: The Oppression 1.33	24 MB	www.isotx.com/index.php?view=3542		SEHR GUT
Occupation: Source 1.2.1	264 MB	www.occupation-source.com		GUT
Resistance & Liberation	425 MB	www.restistanceandliberation.com	117	[illegible]
Science and Industry 2 Beta	26 MB	www.simod.com		GUT
SMOD Outbreak 0.45	189 MB	www.veterangamer.proboards81.com		SEHR GUT
Stargate Legacy Beta	429 MB	www.stargatelegacy.info		GUT
Stargate TC 2 Beta	335 MB	www.stargatetc2.com	114	GUT
The Color of Doom	218 MB	http://guildhall.smu.edu/Student-Work.5.0.html	115	SEHR GUT
HOMEWORLD 2				
Slipstream: The Price of Freedom 1.64 Beta	54 MB	http://88.198.39.149/~tpof/news.php		GUT
RAINBOW SIX: VEGAS 2				
Fan Map-Pack	151	www.rainbowsixgame.com	116	GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Logan's Mod 1.4.7	1 MB	www.moddb.com/mods/logans-mod		SEHR GUT
SUDDEN STRIKE 3				
Arms for Victory	345 MB	www.studdenstrike.com		GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Gates to Aesgaard: Episode 1	115 MB	www.ei-der-zeit.com	118	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
At The Moment of Madness	130 MB	www.justingpappas.com		GUT
Killing Floor 2.5	257 MB	www.killingfloor.freedomsnet.net		SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
Capture The Flag++ Beta	21 MB	www.moddb.com/mods/capture-the-flag1		SEHR GUT
RealWeapons 2.1	7 MB	www.moddb.com/mods/realweapons-v21		GUT
Relic Madness	2 MB	http://www.moddb.com/mods/relic-madness		GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Bartender 3	1 MB	www.buffed.de	115	SEHR GUT

Hast du sie nicht alle?

Taglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch konnen wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

Dazu gehoren Einverstandniserklärungen vom Autor und die Prufung auf mogliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*.

Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verstandnis dafur, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hatten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Fur unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

>>Oh, mein Gott! Er ist rot, Jim!<<

Sie haben die Alien-Waffe erbeutet und ballern sich durch eine mittelalterliche Burg, in der es von Gegnern nur so wimmelt.

EXKLUSIV! FAR CRY

Neue Fetzkampagne







Diese Mod spendiert *Far Cry* eine Runderneuerung inklusive spannender Kampagne und Mehrspielermodus.

THE DELTA SECTOR | Aus Alt mach Neu. Was für Brigitte Nielsen in der RTL-Promi-Beauty-Klink gut ist, kann für Computerspiele nicht schlecht sein. Nach diesem Motto handelte Ronny Mühle, der *Far Cry* mit seinem Mod-Team Cryforce Inventions einer ebenso umfassenden wie gelungenen Schönheitsoperation unterzog. Dafür pflanzte er dem alternden Shooter keine Silikonkissen, sondern eine Kampagne mit drei Levels und neuer Hintergrundgeschichte sowie einen Mehrspielerteil ein.

IM OSTEN WAS NEUES

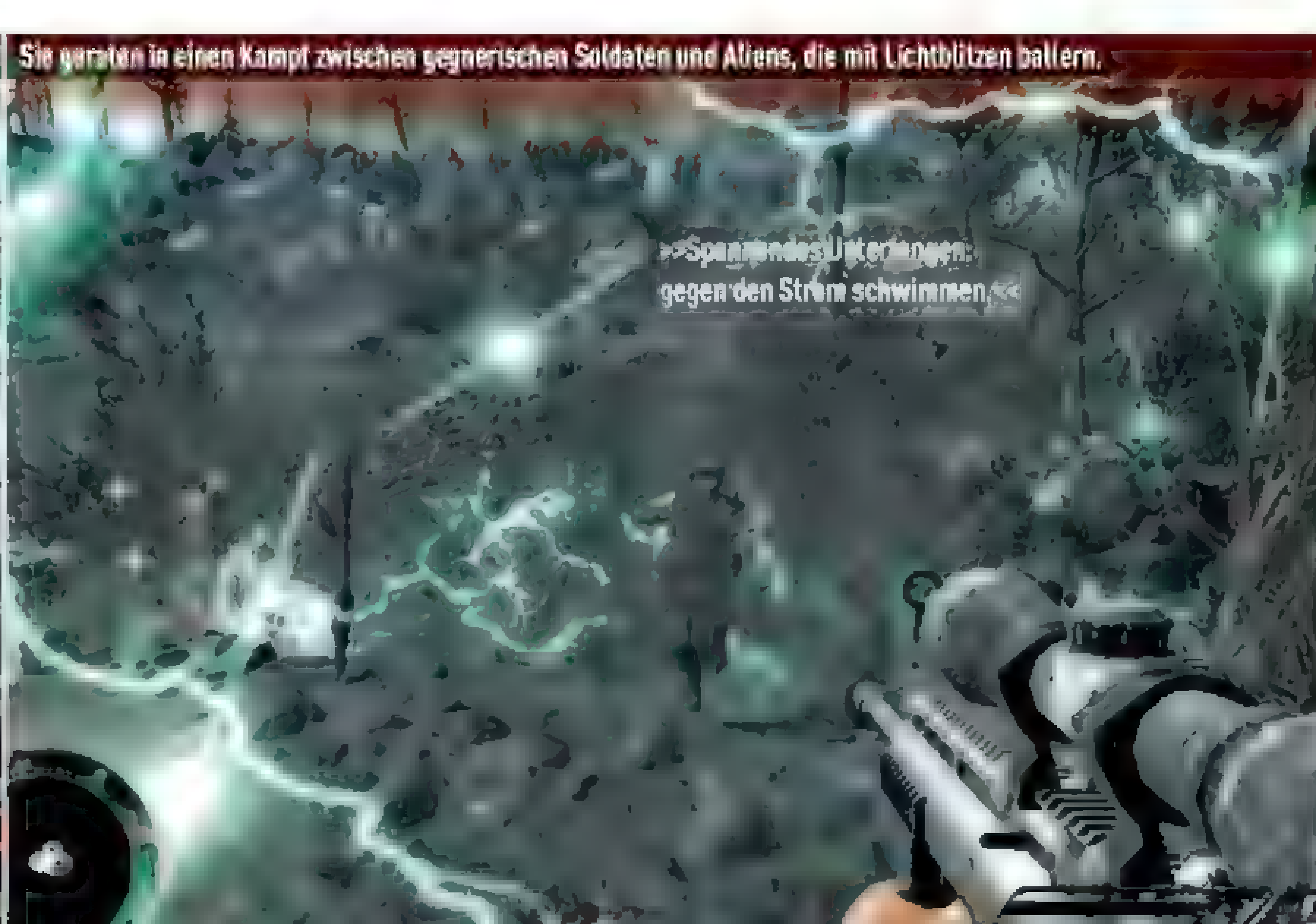
Als Mitglied einer Spezialeinheit jetten Sie im Heli einem neuen Auftrag entgegen. In Osteuropa sammeln sich mächtige Militärverbände und mysteriöse Sachen gehen vor sich. Noch bevor Sie dazu kommen, die prächtige Landschaft zu bewundern, setzt Sie die Kiste schon irgendwo im Hinterland ab – nur mit einem Messer bewaffnet. Tolle Wurst. Also müssen Sie sich an den ersten Gegner, der einen Steg bewacht, von hinten anschleichen und das Schneidwerkzeug schwingen. Na bitte, eine schicke Pistole haben Sie da ergattert. Und das ist nur die erste von acht neuen Knarren, die Cryforce Inventions insgesamt eingebaut hat: SigSauer P226, SigSauer P226 Titanium Chromed, RPG7, AK47, AK74, Heckler & Koch USP Compact 45, FN SCAR Light und noch ein Teil, das äh ... sagen wir mal E.T.s Kollegen verloren haben könnten. Dazu später mehr ...

HAST DU EINEN AN DER WAFFE?

Die Wummen sind alle realitätsnah modelliert und mit satten Klängen ausstaffiert. Eine klassische AK47 rotzt also lautstark und unverwüstlich Patronen aus dem Lauf, reckt sich dabei allerdings auch so schnell gen Himmel wie der Schniepel eines Fünfzehnjährigen, der sich Papas *Playboy* geklaut hat. Für kurze, präzise Feuerstöße und Angriffe auf Distanz eignet sich die Maschinenpistole mit Zielfernrohr also viel besser. Und für dickere Gegner wie den Kampfhubschrauber, der Ihnen ab dem zweiten Level Frozen Paths oft auf den Sack geht, setzen Sie lieber den RPG7-Raketenwerfer ein, wenn Sie nicht zig Magazine der ohnehin nicht gerade üppig vorhandenen Muniton verbraten wollen.



Teile der Landschaft wurden von den Aliens vereist und Schneefall behindert die Sicht: Crysis lässt grüßen.



Sie geraten in einen Kampf zwischen gegnerischen Soldaten und Aliens, die mit Lichtblitzen ballern.



In einem Unwetter nimmt ein Kampfhubschrauber den Spieler unter schweren Beschuss.



Gegen Ende kämpfen Sie sich durch ein Schloss und schmelßen dem rechten Feind eine Granate zwischen die Beine.

SCHWER ZU SCHAFFEN

Zugegeben, der Munitionsverbrauch von *The Delta Sector* zu *Far Cry* verhält sich wie der Spritverbrauch des neuen VW Passat BlueMotion zu einem Ferrari mit Turbolader. Das neue Spielprinzip ist wesentlich realitätsnäher als beim Hauptspiel, denn oft reichen bereits zwei oder drei Körpertreffer, um die Feinde auszuschalten. Wenn Sie sie denn treffen. Denn die Hoschis reagieren nun bei Angriffen deutlich schneller, suchen sofort Bäume, Büsche oder Felsen als Deckung und erwidern das Feuer treffsicher aus allen Rohren. Es ist ohnehin schwer, Feinde in der üppigen Vegetation zu erspähen, die in neuen, hochauflösenden Texturen (Oberflächenstrukturen) erstrahlt. Hohes Gras, Büsche, Gestrüpp und Blumen wiegen sich im Wind. Kreuz und quer liegen Steine, Felsen und loses Geäst verschiedener Größen herum. Nicht zuletzt blendet Sie oft die Sonne oder dichtes Schneetreiben nimmt Ihnen die Sicht, sodass Sie kaum die sprichwörtliche Hand vor Augen sehen, als wären Sie in einen Darkroom gestolpert. Wenn dann aber ein gebellter Befehl wie „Linke Seite, ausschwärmen!" die Familienwanderungsidylle durchbricht und Ihnen plötzlich Kugeln um die Ohren pfeifen, schnellt Ihr Puls nach oben, als gelte es, die Beschleunigung einer Corvette in den Schatten zu stellen. Die Devise lautet also: bedächtig vorrücken, auskundschaften, schnell zuschlagen und zurückziehen. Wenden Sie diese „Hit & Run" genannte Taktik nicht an, beißen Sie häufiger ins Gras als ein Kaninchen.

DAS SCHICKT DER HIMMEL

Wenn später blaue Blitzgeschosse vom Himmel zucken und Ihre Feinde vor Todesangst nicht auf Sie, sondern wild in die Luft ballern, erkennen Sie, dass noch ein anderer Feind auf Sie lauert. Die Luftikusse stammen nicht von diesem Planeten und schleudern Ihnen Energiefelder wie aus einer Railgun entgegen. Eigentlich hätte uns die vereiste Welt im zweiten Level schon zu denken geben müssen. Aber spätestens an dieser Stelle können wir uns einem Vergleich mit *Crysis* nicht mehr entziehen. Praktisch, dass Sie später eine Alienwaffe finden, mit der Sie im letzten Abschnitt der Mod kräftig aufräumen.

TOTALER FILMRISS

Für Zwischensequenzen, die das Spiel stärker an die Hintergrundgeschichte binden, und ein Schlussfilmchen blieb dem Team keine Zeit. Das soll eventuell per Patch nachgeliefert werden. Doch auch nach der – in unserem Test etwa drei bis vier Stunden langen – Kampage brauchen Sie *The Delta Sector* nicht gleich von der Platte putzen. Die Mod bietet auch einen Mehrspieler-Teil mit Team-Deathmatch-Modus auf zwei Karten. Die Parteien starten an unterschiedlichen Seiten des Levels und begegnen sich erst, wenn sie sich in Richtung Kartenmitte bewegen. Besonders spaßig ist es, im Flammenwerfermodus der Alienwaffe virtuelle Mitspieler zu grillen. Die 621 Tage Entwicklungszeit haben sich ausgezahlt und bescheren *The Delta Sector* den Titel „beste *Far Cry*-Mod". Marc Brehme

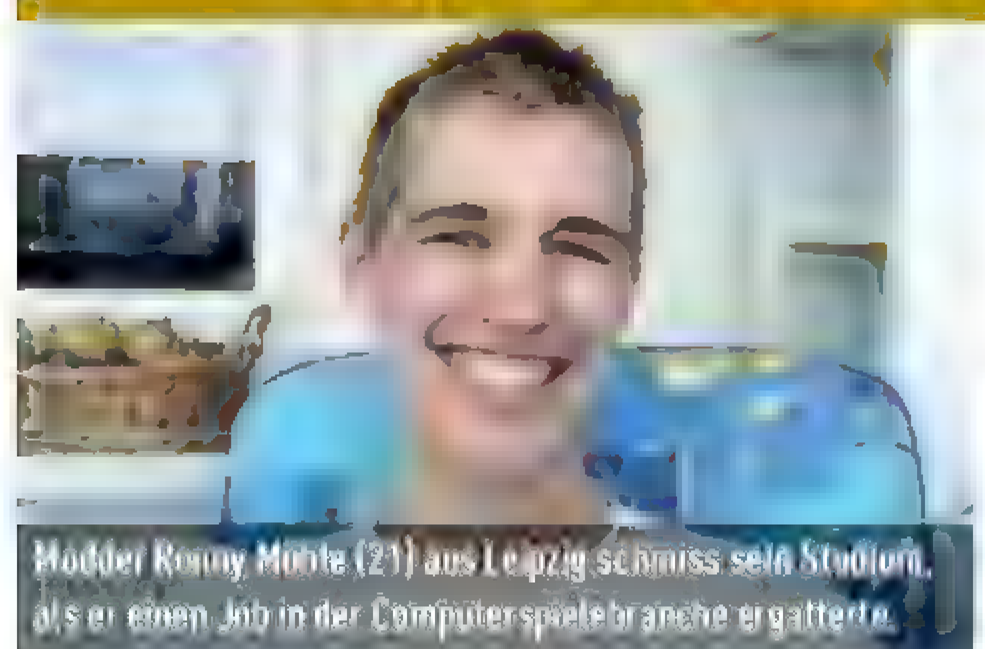
Info: http://tds.platinumgold.de

Far Cry: The Delta Sector

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry 1.33
GRÖSSE IN MEGABYTE:	435
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

„VIELES ÄHNELT CRYSIS. SOMIT GIBT ES EINE KOSTENGÜNSTIGE ALTERNATIVE."

Ronny Mühle vom Mod-Team Cryforce Invention verrät, dass nichts bei *Crysis* geklaut wurde.



Modder Ronny Mühle (21) aus Leipzig schmiss sein Studium, als er einen Job in der Computerspielebranche ergatterte.

PC ACTION Warum eigentlich der Name *The Delta Sector*? Warum nicht *Alpha*, *Beta* oder *Gamma Sector*?

Ronny Mühle: Wir brauchten irgendeinen nichts aussagenden Namen, den wir für alles hatten verwenden konnen. Wir wollten ursprünglich einen Codenamen nehmen, der das Gebiet beschreibt, in dem sich die außerirdischen Widersacher aufhalten. Nach einem Brainstorming haben wir uns einfach für „Delta Sector" entschieden, weil es einfach hübsch klingt und das Zeichen als nicht allzu kompliziertes Logo verwendet werden konnte.

PC ACTION Wann habt ihr mit der Entwicklung begonnen?

Ronny Mühle: Wir haben vor circa eineinhalb Jahren mit der Entwicklung der Mod begonnen, bis jetzt endlich eine fertige Version auf die Masse losgelassen werden konnte. Einen festen Veröffentlichungstermin hatten wir natürlich nicht, weil wir ihn sowieso dauerhaft hatten erweitern müssen. Überstunden waren einfach ein Muss. Mit heißem Wasser und gemahlenen Bohnen wurden diese aber leicht erträglich. Unser Ziel war es, die Mod noch in diesem Leben fertigzustellen, bevor *Far Cry* gänzlich von der Software-Pyramide verschwindet.

PC ACTION Gibt es Inhalte, die ihr während der Entwicklung eingeplant hattet, aber nicht mehr verwirklichen konntet?

Ronny Mühle: Ja, es gab sehr viel. Ursprünglich hatten wir sogar Levels mit gegnerischen Aliens am Boden oder den Angriff von größeren Raumschiffen geplant. Aus Zeitgründen mussten wir vieles davon streichen. Dazu war unser Team einfach zu klein. Da half auch kein Kaffee mehr.

PC ACTION Wieso kann man Konfikte in Ego-Shootern eigentlich nie friedlich lösen?

Ronny Mühle: In Anbetracht der Vegetation in der *Delta Sector*-Mod wäre es eine Möglichkeit, Blumen pflücken zu gehen. Aber ich glaube nicht, dass man damit genügend Action und Spannung erzeugen kann, sodass der Spieler vom Gameplay „mitgerissen" wird.

PC ACTION Viele Mods werden angekündigt, aber nie fertiggestellt. Dachtest du auch einmal daran, alles hinzuschmeißen?

Ronny Mühle: Wenn sich die Entwicklung einer Mod über Jahre hinzieht, wird es schnell zu einem Geduldsspiel. In vielen Fällen lässt dann die Motivation nach. Wir hatten ebenfalls Phasen, in denen wir ein paar Tage Pause einlegen mussten, um wieder Energie zu tanken. Dabei hat uns natürlich die Community aufrechterhalten, wo wir viel Unterstützung bekamen. Nach einem Jahr konnten wir nicht einfach so das Handtuch werfen, da schon viel zu viel Arbeit in das Projekt geflossen war. Die Arbeit für nichts aufgeben, das kam uns nicht in den Sinn. Wir haben uns lieber auf die faule Haut gelegt, bis Gras über die Sache gewachsen war, und danach weitergearbeitet.

PC ACTION Wenn ich die Eiswelt, die neuen Gegner und Waffen sehe ... Hat euch *Crysis* inspiriert?

Ronny Mühle: Einiges hat uns inspiriert, aber zu vielem gab es zum Zeitpunkt, als wir die Mod so geplant hatten, noch keine Informationen oder Bildmaterial. Die Schneemission war eine recht einfache Methode, ein komplett neues Szenario zu schaffen, ohne dafür neue Objekte erstellen zu müssen. Dass es dem von *Crysis* so ähneln würde, konnten wir nicht im Voraus ahnen. Wir haben versucht, unserer Mod einen komplett eigenen Stil zu verpassen. Vieles ähnelt *Crysis*. Aber somit gibt es wenigstens noch eine kostengünstigere Alternative.

PC ACTION Warum ist die Mod so schwer? Menschen mit nur einer Gehirnhälfte und Frauen fühlen sich überfordert ...

Ronny Mühle: Wir wollten das Gameplay etwas realistischer gestalten, indem wir die Gegner etwas klüger machen als sonst. Durch all die zusätzlichen Pflanzen haben die Gegner mehr Möglichkeiten, sich zu verstecken, was es erschwert. Jedoch kann man auch sich selbst vor den Gegnern verstecken, abwarten oder im Gebüsch verharren, wenn man keinen Ausweg mehr findet.

PC ACTION Wird es denn eine Fortsetzung geben?

Ronny Mühle: Nein, eine Fortsetzung haben wir nicht geplant. Aber wenn sich das eine oder andere Moddingteam dazu bereit erklärt, wären wir zutiefst beeindruckt. Über einen *Epsilon Sector* würden wir uns auch freuen.

Die Goa'uld-Klasse der Schlangenwache ist mit Dolch, Zat'nik'tel und Stabwaffe ausgerüstet. Diese beiden Vertreter der Gattung bewachen die Technikzentrale der Karte. Im Hintergrund ein Stargate.

>>Verwirrung beim Staffellauf: Das polnische Team kam mit zwei Stäben ins Ziel.<<

HALF-LIFE 2

Torschlusspanik

Treten Sie als Menschen gegen die bösartigen Goa'uld an und kämpfen Sie um das Stargate!

STARGATE: TC 2 | Halten Sie Goa'uld, Tok'ra, Tauri, Jaffa, Nox, Teal'c und Bra'tac für die ersten Sprechversuche eines Kleinkindes, dann haben Sie wohl schon lange nicht mehr ferngesehen. Seit 1997 reisen Jack O'Neill, Dr. Samantha Carter, Dr. Daniel Jackson und ihre Freunde durch das Sternentor in andere Welten und treffen dort auf allerhand merkwürdige Gesellen. Die TV-Serie *Stargate: Kommando SG-1* zog mittlerweile mehrere Filme und eine Ablegerserie mit dem Untertitel *Atlantis* nach sich. Eine weitere Serie namens *Stargate: Universe* soll noch dieses Jahr in den USA starten. Dabei fing alles 1994 mit einem Kinofilm von Roland Emmerich an. Seitdem hat sich nicht allzu viel verändert. Noch immer kämpft die Menschheit gegen fiese Außerirdische und reist mit dem Stargate in andere Welten. Zeit für ein Spiel in diesem Universum.

AUF ZU DEN STERNEN!

In *Stargate: TC 2* treten Sie in großen Spielgebieten im Team-Deathmatch-Modus in Ego-Perspektive gegen die Feinde an. Aufseiten der Tauri (also der Menschen) wählen Sie als Spielfigur entweder Colonel Jonathan „Jack" O'Neill, Major Samantha Carter, Teal'c, Doktor Daniel Jackson oder einen SGC-Soldaten. Auf der Gegenseite stehen die finsteren Goa'uld mit den Klassen Anubis-Wache, Horus-Wache, Schlangenwache und Jaffa zur Wahl. Besonders interessant ist das Stargate-Spielelement. Während der Missionen wählen Sie die Adressen von Orten am Tor, um sich etwa in Sicherheit zu bringen. Während um Sie herum die Laserblitze einschlagen und Explosionen dröhnen, versuchen Sie, die richtige Adresse einzugeben, um zur Erde entkommen zu können. Das bringt das Adrenalin zum Kochen.

SIEBEN AUF EINEN STREICH!

Die sieben Karten sind abwechslungsreich und versprechen langen Spielspaß. Das Mod-Team legt besonderen Wert auf ein der TV-Serie nachempfundenes Spielgeschehen. Daher finden Sie die Mod aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf der DVD. Andreas Bertits

Info: www.stargatetc2.com

Half-Life 2: Stargate – TC 2 (Beta 1.1)

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	375
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT



Daniel Jackson (rechts) schießt auf eine Horuswache der Goa'uld.

Der Blaustich zeigt an, dass die Schlangenwache den Spieler mit ihrem Zat'nik'tel getroffen hat.



In diesem Gang werden Sie von Robotern beider Farben angegriffen. Sie müssen schnell die Farben wechseln, um beide zu erwischen.

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Wechselkurs

Hier springen Sie im bunten Latexanzug herum und traktieren Bösewichte mit wechselnden Farben.

THE COLOR OF DOOM | Frau Dr. Violets Roboter sind dummerweise außer Kontrolle geraten und nun muss Superheld Jester die Stadt Dangeropolis von einer tobenden Meute von Blechkameraden befreien. Der Typ sieht aus wie Captain Future, der in zwei Farbeimer fiel und in Symbiose mit einer Narrenkappe lebt.

BUNT FÜRS LEBEN

Wenn Sie sich in Comicstil und Verfolgerperspektive durch Horden verrückter Roboter ballern, setzen Sie ganz und gar nicht auf Knarren wie Maschinenpistolen, Raktenwerfer oder Handgranaten. Vielmehr wehren Sie sich mit Farben. Klingt komisch, ist aber so.

SCHLAG SIE ROT UND BLAU!

Ihre Standardwaffe verschießt rote oder blaue Energiekugeln, mit denen Sie jeweils die entsprechend gleichfarbigen Roboter ausschalten oder Plattformen und Wände aktivieren. Kommen diese in rot oder blau daher, sind sie je nach gewählter Muntionsfarbe stabil oder durchlässig. Aktivieren Sie die falsche Farbe, könnte aus Ihrer Klettereinlage schnell ein Sturz in die Tiefe werden. Gott sei Dank kostet Sie ein solcher Abflug – wie tief auch immer – keine Lebensenergie, sondern strapaziert lediglich Ihre Nerven, weil Sie die Kletterei erneut absolvieren müssen. Die fiesen Roboter sprudeln übrigens in jedem Levelabschnitt unablässig aus kleinen Bunkern, die Sie schnell zerstören sollten. In einer gemischten Gruppe der nahkampfstarken Gegner kommen Sie nicht mehr dazu, so schnell wie nötig zwischen den Farben umzuschalten und beißen, einmal umzingelt, meist schnell ins nicht vorhandene Gras. Zwischen den Kämpfen sammeln Sie Punkte für Lebensenergie und Ihren Schallwellen-Spezialangriff sowie Boni auf.

Marc Brehme

Info: http://guildhall.smu.edu/Student-Work.5.0.html

Half-Life 2: Episode One
The Color of Doom

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2: Episode One
GRÖSSE IN MEGABYTE:	218
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Die roten Roboter strömen aus dem kleinen, bunkerähnlichen, roten Ding. Die roten Zacken am Bildrand zeigen, dass Sie getroffen wurden.

Im Nahkampf haben Sie keine Chance. Wenn Sie von Feinden beider Farben so dermaßen umzingelt sind, ist das Spiel gelaufen.

LIES MICH!

Arms for Victory



Sudden Strike 3 | Entwickler Fireglow Games haute kürzlich das kostenlose Add-on *Arms for Victory* für *Sudden Strike 3* raus. Die 345 Megabyte große mehrsprachige Erweiterung bietet unter anderem drei neue Einzelspieler- und zwei frische Mehrspieler-Missionen, neue Einheiten wie Fallschirmjäger und Winterlandschaften. Neben dem Schadensystem wurden Original-Missionen überarbeitet, und so können nun etwa Panzer-Kommandanten durch die Luke glotzen, um ihren Sichtkreis zu erweitern – riskieren dafür aber, sich gegnerische Treffer einzufangen. (MB)

Info: www.suddenstrike.com GUT

Relic Madness Beta 3

Unreal Tournament 3 | Mit *Relic Madness* ziehen Sie sich eine Neuaflage eines klassischen *UT*-Mutators auf die Festplatte. Sie flitzen über die Karten und sammeln sogenannte Relikte ein, die zufällig erscheinen und Ihnen Spezialfähigkeiten wie Unsichtbarkeit oder erhöhte Laufgeschwindigkeit verpassen. (MB)

Info: www.moddb.com/mods/relic-madness/downloads GUT

AUF DVD Map-Pack

Command & Conquer 3 | In unserem feschen *C&C3*-Kartenpaket der Fan-Websites CNCHQ.de und CNCDEN.com stecken neben 15 genialen Mehrspielerkarten zwei Einzelspieler-Missionen. *Deadly Extraction* von CommanderMikeB ist eine Karte im „Escort the VIP"-Modus, wobei Sie eine wichtige Person finden und zum Treffpunkt geleiten müssen. Bei *GDI Sandstorm* von Rolk gilt es, mit Scharfschützen und einem Commando mehrere Nod-Basen auszuschalten und den Commando am Leben zu halten. (MB)



Info: www.cnchq.de SEHR GUT

AUF DVD Bartender 3

World of Warcraft | Sie haben Level 70 erreicht und Ihre Fähigkeiten-Leiste quillt bereits über wie die Girokonten der PC-ACTION-Redakteure? Dann sollten Sie *Bartender 3* installieren. Das kleine Hilfsprogramm bietet mit seinen 120 Plätzen Raum für Dutzende von Fähigkeiten, Tränken, Reittieren und aktivierbaren Gegenständen und lässt sich komfortabel konfigurieren. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

AUF DVD Celestial Impact

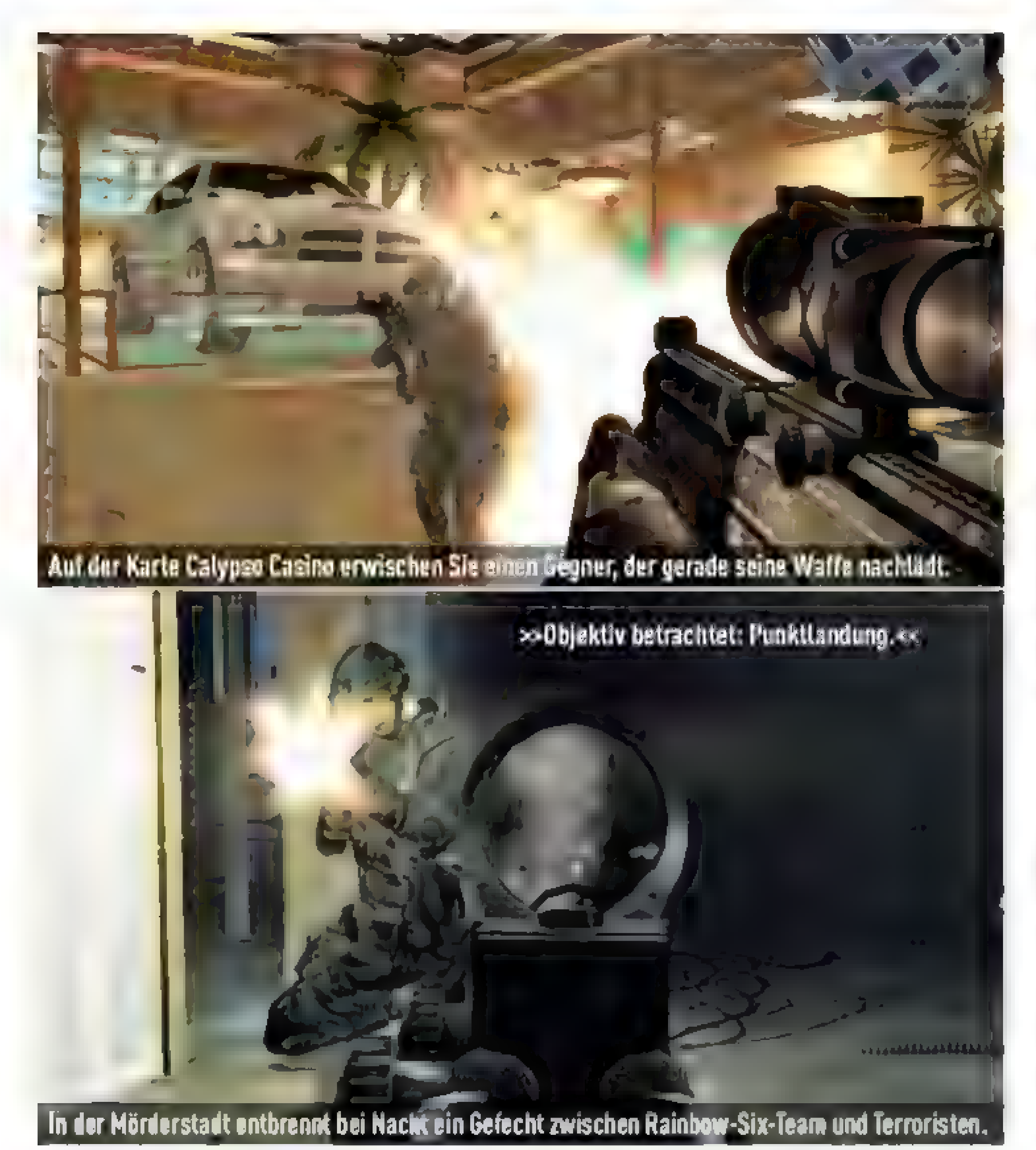


Gratisspiel | Dieser Mehrspielershooter spielt auf Asteroiden und bietet ein besonderes Spielelement. Mit der sogenannten Dirt Gun basteln Sie mitten im Spiel Hügel oder Tunnel. Das setzt völlig neue Taktiken voraus, denn wenn plötzlich die Gegner vor Ihnen aus dem Boden wachsen, konnte sich das Blatt etwa im Capture-the-Crystal-Spielmodus sehr schnell wenden. *Celestial Impact* ist schnell, taktisch und anspruchsvoll. (AB)

Info: www.celestialimpact.com GUT

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Die dreisten Drei



Auf der Karte Calypso Casino erwischen Sie einen Gegner, der gerade seine Waffe nachlädt.

In der Mörderstadt entbrennt bei Nacht ein Gefecht zwischen Rainbow-Six-Team und Terroristen.

Diese drei Karten sind nicht neu, sondern aufgemotzt. Dafür gibt's eine neue Spielerfahrung für die harten Jungs.

FAN MAP-PACK | Der Kampf gegen den Terror geht weiter. Nicht nur bei der Jagd nach Osama & Co, auch im Taktik-Shooter *Rainbow Six: Vegas 2* gibt es wieder viel zu tun. Hersteller Ubisoft hat ein Herz für seine Fans und schmeißt ein kostenloses Kartenpaket unter die Leute. Nach der Installation des sogenannten *Fan Map-Pack* finden Sie drei neue Mehrspieler-Gebiete in Ihrer *Vegas 2*-Installation. Ab sofort hetzten Sie unter anderem über „Calypso Casino". Diese beliebte Karte aus dem Vorgänger *Rainbow Six Vegas* wurde kräftig aufpoliert. Nicht nur, dass sie jetzt mit neuen Lichteffekten und Texturen glänzt, sie unterstützt auch sämtliche Spielmodi des Nachfolgers, inklusive der kooperativen Terroristenjagd. Auf der zweiten Karte sollten Sie lieber die Nachtsichtbrille aufsetzen, denn die Gegner verzeihen keine Fehler. Erstmals in Dunkelheit erleben Sie die Karte „Mörderstadt – bei Nacht". Wie im Darkroom erwartet Sie hier ein sehr intensives Spielerlebnis mit vielen Nahkämpfen. Auch auf der Karte „CQB Training – bei Nacht" laufen die Kämpfe in der Finsternis ab. Die beiden zuletzt genannten Karten dürften Sie bereits aus dem Hauptspiel kennen, hier absolvierten Sie Ihren Einsatz jedoch am helllichten Tag. Außerdem enthält das Paket ein neues, sogenanntes High Stakes Setting, das es dem Spieler erlaubt, seine Lieblings-Online-Modi auf eine neue Art und Weise zu spielen. So dürfen Sie etwa Anzeigen im Spiel und die Regeneration der Lebensenergie deaktivieren oder das Granatenwarnsystem ausschalten. Außerdem können Sie neue Beförderungen ergattern.

Marc Brehme

Info: www.rainbowsixgame.com

Rainbow Six: Vegas 2 Fan Map-Pack

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Rainbow Six: Vegas 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	151
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Zwölf-Gänge-Menü

Unser Kartenpaket präsentiert sich unscheinbar, bietet jedoch ein sattes Dutzend genialer Mehrspielerkarten.

MAP-PACK | Das Team der *Call of Duty*-Community von www.cod-infobase.de hat ein dickes Paket für PC ACTION geschnürt. Die zwölf Mehrspieler-Karten für *Call of Duty 4* wurden entweder komplett neu erstellt oder sind wie „Pow Camp reloaded" gelungene Neuauflagen älterer Maps. Das Gefangenenlager in der Wüste besticht wie das Detailfoto eines Darmgeschwürs durch seine beklemmende Atmosphäre und die detaillierte Grafik. Favorit der Mod-Redaktion ist „mp_burg". Die alte Burgruine ist von einem weitläufigen Außengelände umgeben und wird von kleinen Scheunen, einem gemähten Feld und einer altertümlichen Grabanlage begrenzt. Die Vegetation dieser gelungenen Komposition einer halb zerstörten und doch trutzigen Burganlage ist mit Alleen, Büschen, Bäumen und einem Teich sehr realitätsnah. Für taktische Möglichkeiten sorgt eine Tunnelanlage, die in die Burg hinein- und an verschiedenen Stellen wieder hinausführt. Außerdem finden Sie im Map-Pack die Karten Baccalao, dust2_classic, Forlorn, Forsaken Industries, Legionforest, Pribyat, Recon Delta Night, Spetsnazbase und Vertical und das brandneue *TT Picture-Package v4.0.* Damit können Server-Administratoren und Netzwerkspieler ihre Statistiken mit den aktuellsten Bildern der bisher veröffentlichten Fan-Karten erweitern.

Marc Brehme

Info: www.cod-infobase.de

Call of Duty 4: Map-Pack

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Call of Duty 4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	511
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Auf der Karte Forlorn jagte der Spieler eben ein Fahrzeug in die Luft und lädt nun seine Waffe nach.



powcamp_reloaded spielt als Neuauflage der alten Karte wieder in einem Kriegsgefangenenlager.



Dieser Soldat der Achsenmächte geht mit einer Maschinenpistole gleich im Nahkampf auf Sie los.
In einem Zimmer hat ein alliierter Soldat einem Feind aufgelauert und nimmt ihn unter Beschuss.

Immer diese Anspielungen

Viele Mods werden schon im frühen Stadium veröffentlicht, um Rückmeldungen zu sammeln. Dieser auch.

RESISTANCE & LIBERATION | Mit *Resistance & Liberation* schickt sich erneut ein Weltkriegs-Mod an, Ihre *Half-Life 2*-Installation zu entern. Die Geschichte der Fan-Erweiterung beginnt in den frühen Morgenstunden des 6. Juni 1944. Sie sind Teil der 82. Airborne-Luftlandeeinheit, deren Hauptaufgabe es in einer kooperativen Kampagne ist, die französische Stadt Sainte-Mère-Église zu erobern. Aber auch an Schauplätzen wie La Fiere, Carenta oder Montebourg Station liefern Sie sich taktisch fordernde Feuergefechte. Das Hauptaugenmerk legen die Modder dabei auf Realitätsnähe. Ein „Realismusgrad, der weit über den in *Counter-Strike* oder *Day of Defeat* hinausgeht", wie sie betonen. Deshalb klauen sie den Spielern nicht nur das Fadenkreuz, sondern auch gleich noch die Anzeigen im Spiel. Außerdem bauten sie eine Art Nachrichtensperre ein, denn Hinweise, welcher Kamerad gerade gefallen ist, oder eine Punktetabelle suchen Sie vergeblich. Es wird nur noch angezeigt, welches Team die Runde gewonnen hat, um dem Teamspiel mehr Gewicht zu verleihen statt die meisten Abschüsse Einzelner hinauszuposaunen. Außerdem erweiterte das Mod-Team das Schadensystem. Die bei Redaktionsschluss verfügbare Version hatte noch Alpha-Status. Ein richtig gutes Spielgefühl wollte damit wegen der hakeligen Steuerung noch nicht aufkommen. Oft blieben wir beim Testen an Gegenständen wie Stühlen oder Zäunen hängen. Die Mod hat durchaus Potenzial, benötigt aber noch viel Feinschliff. Marc Brehme

Info: resistanceandliberation.com

Half-Life 2: Resistance & Liberation (Alpha)

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	425
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	

ARMED ASSAULT

Neulich beim Kriechen ...



UH-1H Hubschrauber setzen zwei Teams Spezialeinheiten (ZMAK) in der Stadt Carazel ab.



Griechische und US-amerikanische Truppen stoßen gemeinsam nach Rahmadi Island vor.

Statt Zaziki und Koblauch liefert diese Mod neue Waffen, Fahrzeuge und natürlich die griechische Armee.

HELLENIC WARFARE MOD | Die Komplettkonvertierung *Hellenic Warfare Mod* bringt die griechische Armee ins Spiel. Freuen Sie sich auf neue Einheiten, Fahrzeuge, Waffen, Objekte und eine frische Soundkulisse. Damit Sie nicht gar so lange auf das gute Stück warten müssen, das irgendwann einmal final mit neuer Insel und Kampagne erscheinen soll, veröffentlicht das Team stückchenweise seine Arbeit. Aktuell ist bereits das dritte Pack erhältlich, das Ihnen vier neue griechische Armeeeinheiten und zahlreiche neue Waffen und neue Varianten des UH-1H Huey Helikopters beschert. Eine ist der UH-1H Cargo Transport, mit dem Sie Nachschub über den Luftweg transportieren können. Alle Waffen wurden zudem überarbeitet und das Team feilte weiter an der Spielbalance. Besonders genial finden wir übrigens die brandneuen Effekte, wenn Fahrzeuge explodieren. Beim Einschlag des Projektils wird Staub aufwirbelt, die Karre fängt Feuer und lässt schwarzen Rauch ab – als hätte man sich im Vatikan wieder nicht auf einen neuen Papst einigen können. Dann heißt es Kopf einziehen, denn schon fliegen Ihnen die Teile der Schrottmühle – individuell vom Programm berechnet – um die Ohren. Die Trümmer können Einheiten verletzten, also sehen Sie zu, dass Sie Land gewinnen, wenn die Kiste brennt. Den Download finden Sie auf der offiziellen Homepage der Mod. Marc Brehme

Info: http://ofp.gamepark.cz/_hosted/mmstudios

Armed Assault: Hellenic Warfare Mod

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Armed Assault
GRÖSSE IN MEGABYTE:	170
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

UFO: ALIEN INVASION


Ein Soldat aus Ihrem Team feuert in einem Haus eine Rakete auf einen Außerirdischen.

Außerirdische planen eine Invasion der Erde. Zeigen Sie den schleimigen Kerlen vom anderen Stern in Rundenkämpfen, wer das Sagen hat!

Geben Sie es zu! Beim Titel *UFO* dachten Sie gleich an durchspielte Nächte Mitte der 90er-Jahre, in denen Sie in Rundenkämpfen fiese Außerirdische jagten. Richtig? Wir haben Sie als alten Sack entlarvt! *[Mist!/Anm. von hf]* Aber machen Sie sich nichts draus. Auch wir haben die später in *X-COM* umbenannte Spieleserie gespielt. Für alle, die dennoch nicht wissen, worum es geht: In *UFO: Alien Invasion* haben es Außerirdische im Jahr 2084 auf die Erde abgesehen. Eine Spezialeinheit soll die Aliens aufhalten. Die zuerst Genannte operiert von einer Station aus und kann mittels Flugzeugen und Ufos schnell zu den Angriffszielen der Invasoren gelangen. Der Spieler erstellt mehrere Teams aus Soldaten, erforscht neue Waffen, heilt Verwundete und baut die Basis aus. Kommt es zu einem Einsatz, fliegen Sie eine Mannschaft zum Ort des Geschehens. Dort kampfen Sie aus der Vogelperspektive rundenweise gegen die Aliens. Achten Sie immer darauf, Ihr Team ausgeglichen zusammenzustellen. So haben Sie die besten Chancen. *UFO: Alien Invasion* hat thematisch nichts mit der *X-COM*-Reihe von Mythos Games und Microprose zu tun. Es stellt lediglich eine Hommage an das Spielgeschehen dar. Alle Taktiker und Nostalgiker sollten sich unbedingt in die Schlacht gegen die Außerirdischen stürzen! Andreas Bertits

UFO: Alien Invasion

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB, WinXP
GRÖSSE IN MEGABYTE:	385
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!


Ein Frightener (links) kämpft gegen einen Witcher, der einen Feuerball schleudert.

The Witcher: Versus

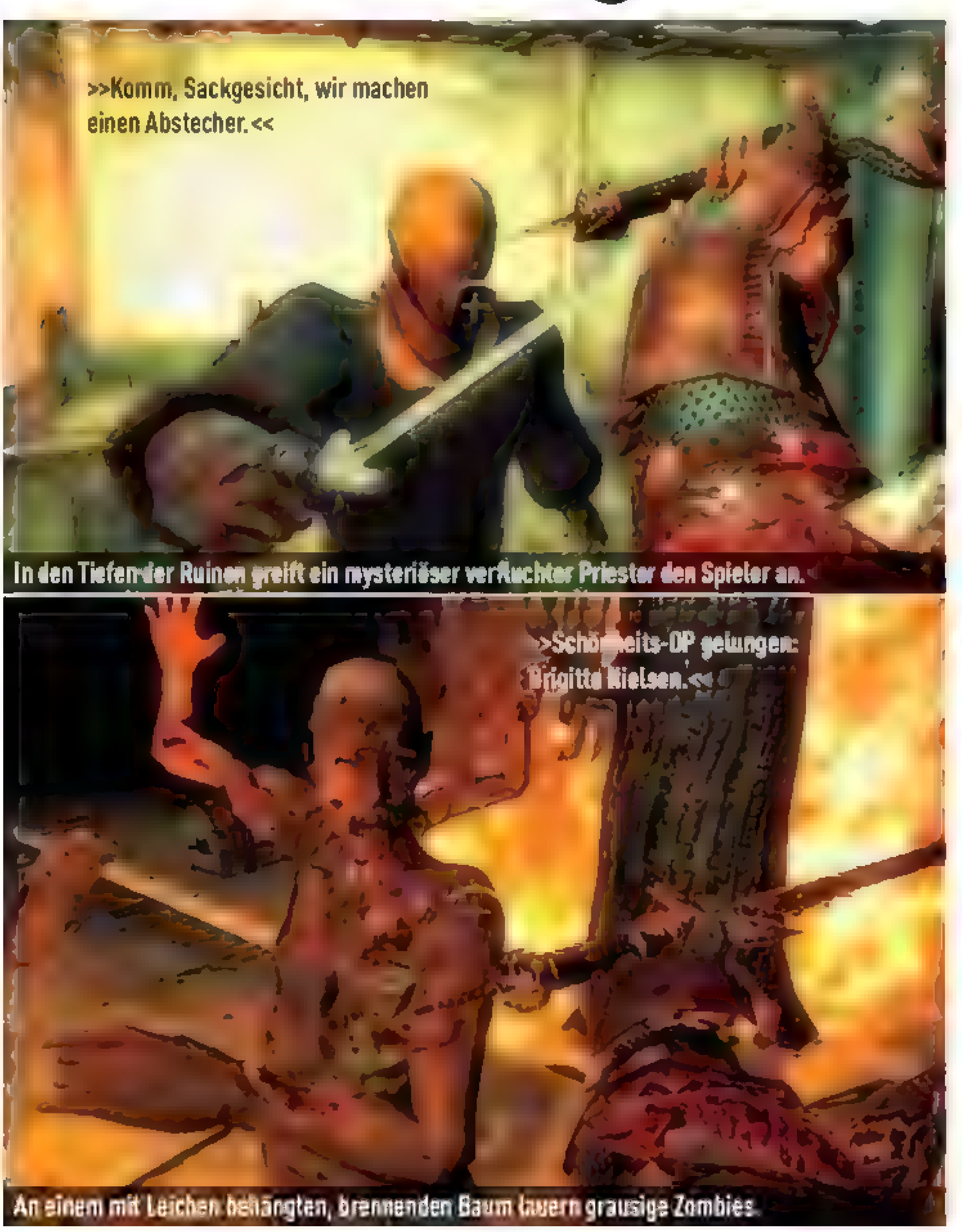
Treten Sie bei Arena-Kämpfen gegen andere Spieler an und gewinnen Sie Ruhm und virtuelles Geld, mit dem Sie Ihren Helden aufpäppeln.

Witcher Geralt ist schon ein harter Bursche. Kloppt sich mit allem, was da kreucht und fleucht, legt die heißesten Frauen flach und hat immer einen coolen Spruch auf den Lippen. Bis die Enhanced Edition von *The Witcher* oder sogar ein eventuelles Add-on erscheint, dauert es noch ein bisschen. Vertreiben Sie sich doch die Zeit bis dahin mit dem jüngst erschienenen Browserspiel *Versus*! Sie erstellen sich hier einen Charakter: entweder einen Witcher, ein Rieseninsekt namens Frightener oder eine Zauberin. Mit Ihrem neuen Helden treten Sie schließlich gegen die anderen Spieler an. Sie fordern diese heraus und bestimmen anschließend, wie Sie im Kampf vorgehen möchten. Dazu kombinieren Sie diverse Angriffs- und Verteidigungsarten und hoffen, dass diese zu den Aktionen Ihres Gegners passen. Anschließend beobachten Sie die Auseinandersetzung in einem kleinen Filmchen. Der Sieger erhalt Ruhmpunkte und Geld, während der Verlierer zwar auch etwas Kohle einsackt, aber in der Rangliste fallt. Mit den Moneten kaufen Sie schließlich bessere Waffen und Rüstungen, um bei den weiteren Kampfen größere Chancen zu haben. Fertigkeiten wie Spezialangriffe verbessern Sie mit der Zeit ebenfalls. *The Witcher: Versus* macht zwischendurch richtig Laune. Da Sie auch mehrere Herausforderungen auf einmal aussprechen konnen, müssen Sie nicht standig am Rechner sein, bis endlich mal jemand mit Ihnen kampfen will. Andreas Bertits

Info: http://versus.thewitcher.com

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

In die Ruine getrieben



In den Tiefen der Ruinen greift ein mysteriöser verfluchter Priester den Spieler an.

An einem mit Leichen behängten, brennenden Baum lauern grausige Zombies.

Folgen Sie einer feschen Maid in ein mit Untoten gespicktes, finsteres Labyrinth und finden Sie die Schnitte.

GATES TO AESGAARD: EPISODE 1 | Wenn die Freundin ruft, dann rennt Mann. So auch in der *The Elder Scrolls 4: Oblivion*-Mod *Gates to Aesgaard: Episode 1*. Als Sie einen Brief einer alten Bekannten erhalten, machen Sie sich natürlich gleich auf den Weg, die Holde zu besuchen. Immerhin hat sie zwei pralle Argumente zu bieten. Nämlich erstens eine Entschuldigung für die schlechte Behandlung von früher und zweitens eine lukrative Schatzsuche. Bei der Freundin angekommen, finden Sie deren Hütte velassen vor. Offenbar konnte sie es nicht mehr erwarten und ist schon mal ohne Sie zu irgendwelchen mysteriösen Ruinen aufgebrochen. Also folgen Sie ihr in den hohen Norden. Dort, unterhalb der zerstörten Gebäude, erwartet Sie ein Labyrinth, das direkt aus einem Horrorfilm stammen könnte. In den schummrigen Gängen lauern Untote, die Ihnen ans Leder wollen. Immer tiefer und tiefer dringen Sie in die grausige Unterwelt ein, vorbei an Zellen mit Zombie-Gefangenen, wahnsinnigen Priestern und Riesenspinnen. Unterwegs finden Sie Notizen Ihrer verschollenen Freundin, die auch mal eine kleine Zwischensequenz offenbaren. Was ist mit ihr geschehen? Hat sie den Verstand verloren? Und was hat es mit den mysteriösen Toren nach Aesgaard auf sich? Fragen über Fragen, die allerdings noch nicht alle in der ersten Episode dieser Mod beantwortet werden. Wir freuen uns auf die Fortsetzung. Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Gates to Aesgaard: Episode 1

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion v.1.2.0416
GROSSE IN MEGABYTE:	115
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Abgekartetes Spiel



Der Terrorist (hinten) war auf der Karte cs_harborbank etwas schneller als sein Gegner.

Auf der Karte de_kyoto haben zwei Counter-Terroristen einen Terroristen (im Wasser) gestellt.

Mit unserem Map-Pack können Sie in neuen Levels Bomben legen und Geiseln befreien.

4. MAP-PACK VON INCOUNTERSTRIKE.DE | Die Jungs von incounterstrike.de sind echte Könner. Das beweisen sie auch mit ihrem mittlerweile vierten Map-Pack. Die Kartensammlung enthält 19 fantastische neue Mehrspieler-Gebiete, in denen Sie sich austoben dürfen. Besonders sticht die Karte de_rush von d00ds.com heraus, die sich 2007 sogar mit den Titeln „Karte des Monats" und „Karte des Jahres" von incounterstrike.de schmücken konnte. Hier flitzen Sie über ein großes, herrschaftliches Anwesen am Wasser, das fast schon viel zu idyllisch für die Jagd nach Bomben und Geiseln aussieht. Auf der Karte cs_harborbank haben die Terroristen in einer großen Bank Geiseln genommen, die das andere Team zu einem Boot am Hafen bringen muss. An den Klassiker cs_italy erinnert die Map de_siena von dF|novalin, die nach der Stadt Siena in Italien benannt und dieser nachempfunden wurde. Der neue Schauplatz hat 40 Wiedereintrittspunkte und spielt sich mit rund zehn Spielern am besten. Bei de_trading von Mapper chris laufen die Kämpfe auf einem Hafengelände mit begehbaren Häusern und Zuganbindung in einer absolut sehenswerten Optik ab. Mit de_wanda präsentiert Kartenbastler Warby eine genauso bemerkenswerte Karte. Hier hetzen Sie mit gezückten Waffen durch eine große und liebevoll gestaltete Stadt am Meer. Neben vielen Wegen, die Sie etwa an schnuckeligen Straßencafés vorbeiführen, hat der Mapper ein Museum als zentrales Element eingebaut. Gerade dort wirken sich die teilweise deutlichen Höhenunterschiede auch spielerisch gewaltig aus. Grafisch kratzt die Karte dank zahlreicher Details wie Lichtstrahlen und Statuen im Museum oder Wasserfällen am Schönheitsolymp, ist aber trotzdem auch auf schwächeren Rechnern noch gut spielbar. Marc Brehme

Info: www.incounterstrike.de

Counter-Strike: Source - 4. Map-Pack von incounterstrike.de

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Counter-Strike: Source
GRÖSSE IN MEGABYTE:	222
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SERIE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command & Conquer: Tiberium Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de

SPIEL/SERIE	INTERNET-ADRESSE
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

AUF DVD VOLL-VERSION

Erstaunlicherweise funktionieren die Cheats des Hauptprogramms nicht beim Add-on. Sparen Sie sich also die Mühe. Es gibt nur einen Cheat, und den geben Sie unter **Bonus-Material/Cheat-Menü** ein.

Cheat	Wirkung
Fullspectrumpwnage	Alle Koop-Karten freischalten

Weil wir Sie nicht im Stich lassen, hier noch ein toller Kniff von unseren Tipps&Tricks-Experten: Feinde lassen sich leicht aus der Distanz erledigen, wenn Sie sich mit dem Scharfschützengewehr erledigen. Nachteil: Man muss dazu seine Deckung verlassen und wird schnell getroffen. Deshalb suchen Sie sich ein sicheres Versteck und lassen das Opfer vom MG-Schützen unter Sperrfeuer setzen. Der Gegner verschanzt sich normalerweise sofort hinter seiner Deckung. Schauen Sie per Druck auf die E-Taste durchs Zielfernrohr und brechen Sie das Sperrfeuer ab. Sobald der Ärmste seine Rübe aus der Deckung streckt, drücken Sie ab. Problem gelöst. Diese Taktik macht das Spiel um einiges leichter.

UFO: Alien Invasion



Weil wir das Vergnügen diesen Monat auf unserer Heft-DVD haben, verraten wir Ihnen die Passwörter für sämtliche Levels.

Passwort	Level
1	START
2	ERMINTRUDE
3	HELP
4	CRACKERS
5	CHRISTMAS
6	WEDDING
7	TROUBLE
8	DEFENCE
9	GRASS
10	BOOKCASE
11	DISCO
12	SHOULDERS
13	MONEY
14	BLACKADDER
15	QUEEN
16	EDITOR
17	SABBATH
18	RUSH
19	NEWTON
20	APPLE
21	GARAGE
22	MARION
23	LOVES
24	ME
25	GRANT
26	SOFTWARE
27	BIRTHDAY
28	PLATINUM
29	ELECTRIC
30	SEARCH
31	AIRPORT
32	TARN
33	MOUNTAIN
34	NAIL
35	CIDER
36	FINISHED
37	LOVESICK
38	WORK
39	PROGRAMME
40	TELEVISION
41	SECRETZONE
42	HIDESAWAY
43	HELLO
44	FIREMAN
45	DONGLE
46	LORRY
47	EINSTEIN
78	DAUGHTER

Lego: Indiana Jones

Begeben Sie sich ins **Klassenzimmer**, in dem der **Mathematik-Unterricht** stattfindet. Hier geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
VIES2R	Gegner lassen ihre Steine fallen
VE029L	Belloq freischalten
VIKED7	Artefakt-Detektor
VNF59Q	Beep Beep freischalten
VIES2R	Charakter Schätze
VKRNS9	Gegner haben keine Waffen
4ID1N6	Verkleidungen freischalten
V83SLO	Schneller bauen
378RS6	Schneller graben
FJ59WS	Schneller reparieren
B1GW1F	Fertilizer freischalten
33GM7J	Ice Rink freischalten
VUT673	Teilchen-Detektor
WWQ1SA	Poo-Schatz
MDLP69	Regenerierende Herzen
3X44AA	Bonus-Charaktere freischalten
3HE85H	Andere Schatten
VN3R7S	Super-Scream freischalten
0P1TA5	Super-Slap freischalten
VM4TS9	Schätze zählen doppelt
VLWEN3	Schätze zählen vierfach
V84RYS	Schätze zählen sechsfach
A72E1M	Schätze zählen achtfach
VI3PS8	Schätze zählen zehnfach
H86LA2	Schatz Magnet
04EM94	Barranca freischalten
CHN3YU	Wüsten-Belloq freischalten
TDR197	Dschungel-Belloq freischalten
VEO29L	Priester-Belloq freischalten
8246RB	Boxer freischalten
VJ5TI9	Britischer Offizier
DJ5I2W	Britische Truppen
B73EUA	Britischer Kommandant
VJ3TT3	Captain Katanga freischalten
ENW936	Chatterlal freischalten
3NK48T	Chucin freischalten
2K9RKS	Colonel Dietrich freischalten
8EAL4H	Colonel Vogel freischalten
C7EJ21	Tanzendes Mädchen freischalten
12N68W	Wüstengräber freischalten
2MK450	Feindlicher Wüsten-Offizier freischalten
N48SF0	Wüstenbandit freischalten
3RF6YJ	Affen-Mann freischalten
4NSU7Q	Wüstensoldat freischalten
1MK4RT	Schwertkämpfer freischalten
3NFTU8	Donovan freischalten
JSNRT9	Dr. Schneider (Wüstenkleidung)
VMJ5US	Dr. Schneider (Offiziers-Kleidung)
S93Y5R	Feindlicher Raketenwerfer 1
MK83R7	Feindlicher Raketenwerfer 2
VJ48W3	Gegnerischen Diener freischalten
1MF94R	Funker freischalten
VJ7R51	Feindliche Wache freischalten
YR47WM	Nepal-Wache freischalten
572E61	Feindlichen Offizier freischalten
B84ELP	Gegnerischen Piloten freischalten
V75YSP	Fedora freischalten
0GIN24	Dicken Kumpel freischalten
NE6THI	Gral-Ritter freischalten
H0V1SS	Hovitos freischalten
VJ850S	Indiana Jones (Offizierskleidung)
4J8S4M	Indiana Jones (neue Klamotte)
24PF34	Dschungel-Führer
WM046L	Kaokan freischalten
3M29TJ	Wüsten-Kazim freischalten
NRH23J	Venedig-Kazim freischalten
2NK479	Laoche freischalten
NFK5N2	Maharaja freischalten
13NS01	Major Toht freischalten
FJUR31	Mola Ram freischalten
2NKT72	Pankot-Killer freischalten
VN28RH	Pankot-Wache freischalten
KD48TN	Punjabi freischalten
4682E1	Dorfältesten der Punjabi freischalten
VJ37WJ	Sherpa-Kämpfer freischalten
ND762W	Sherpa-Gewehrschütze freischalten
0E3ENW	Sklavenkind
VM683E	Thuggee freischalten
CNH4RY	Chatterlal freischalten
T2R3F9	Thuggee-Priester freischalten
VBS7GW	Thuggee-Sklaventreiber
VK93R7	Willie DJ freischalten
MEN4IP	Willie Pajamas freischalten
3NSLT8	Wuhan freischalten

Alarm für Cobra 11: Nitro

Erstellen Sie ein **neues Profil** und taufen Sie es auf einen der **angegebenen Namen.** Prompt erhalten Sie eine **Belohnung.**

Profilname	Wirkung
CHEATER	Alle Fahrzeugen und Kurse im Einzelrenn-Modus freischalten
HIGH END	Alle Karriere-Missionen verfügbar

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute



380.000 begeisterte Kunden:

Die Punkte zeigen Postleitzahlen der bisherigen ONE Kunden. Mehrere Kunden am gleichen Ort sind unter einem Punkt zusammengefasst.
Eventuelle leere Flächen ergeben sich durch große Postverteilungsgebiete.

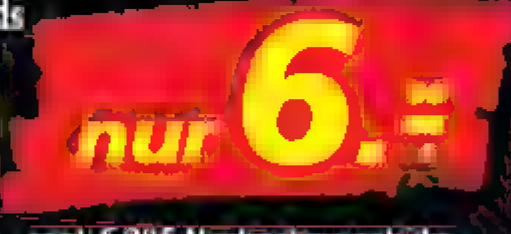
Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6,90€ Nachnahmegebühr

Das neue 10" Mini Notebook Serie A400



- 1.6 Ghz ULV Prozessor
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- inkl. Windows XP Home + Office
- Wireless LAN

10,2" WSVGA Display, LAN, WLAN, 3x USB, 4in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VIA UniChrome™ Pro II Grafik, 1.3 Megapixel Webcam, Notebooktasche

349.- oder Finanzkauf[2] ab 6€/mtl.

Art-Nr. 3606

- 1.0 Ghz ULV Prozessor
- 512MB DDR2-Speicher
- 4GB Flashspeicher
- inkl. Windows XP Home + Office
- Wireless LAN

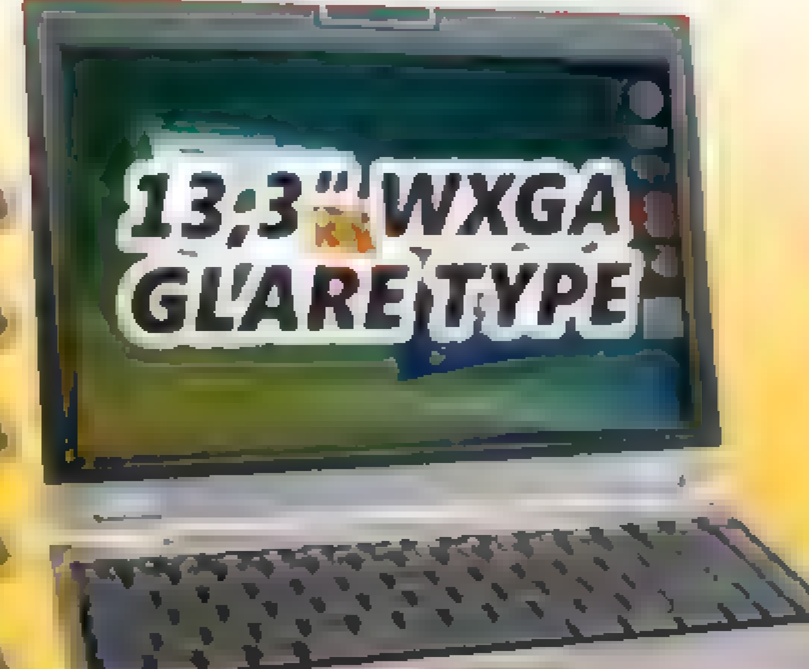


7" Display, LAN, WLAN, 2x USB, 3in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VX800 S3 OnBoard Grafik, Webcam, 950g Gewicht, Notebooktasche

269.- oder Finanzkauf[2] ab 5€/mtl.

Art-Nr. 3645

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2410 mit 2x 2.0 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk





13,3" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Intel HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, 6-Zellen Li-Ion Akku, drehbare 2.0 Megapixel Webcam, Gewicht: unter 2,3 kg

499.- oder Finanzkauf[2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4736

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE! Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4,5] sparen Sie 350€ und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

one

4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.

5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. … Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate … Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum … ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. … Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.08.08.





15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P7350 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

799.- oder Finanzkauf ab 15€/mtl.
Art-Nr. 4751
Inklusive Windows Vista® Home Premium 858.-



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5850 mit 2x 2.16 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader



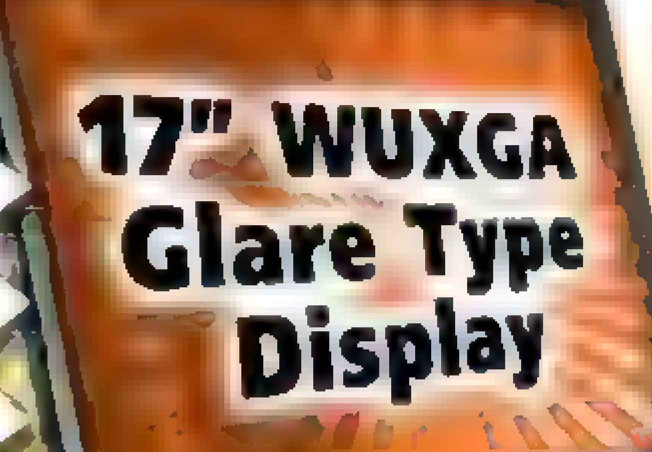
689.- oder Finanzkauf ab 13€/mtl.
Art-Nr. 4753
Inklusive Windows Vista® Home Premium 748.-

15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner Laufwerk
- inkl. Windows Vista™ Home Premium

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

999.- oder Finanzkauf ab 19€/mtl.
Art-Nr. 4671







- Intel® Core™2 Duo Prozessor P7350 mit 2x 2.0 Ghz
- 3072MB DDR3-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, 1x HDMI, 1x E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam,Li-Ion Akku

1299.- oder Finanzkauf[2] ab 24€/mtl.
Art-Nr. 4761
Inklusive Windows Vista® Business 1398.-

17" WUXGA Glare Type Display



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 Ghz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, 1x HDMI, 1x E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam,Li-Ion Akku

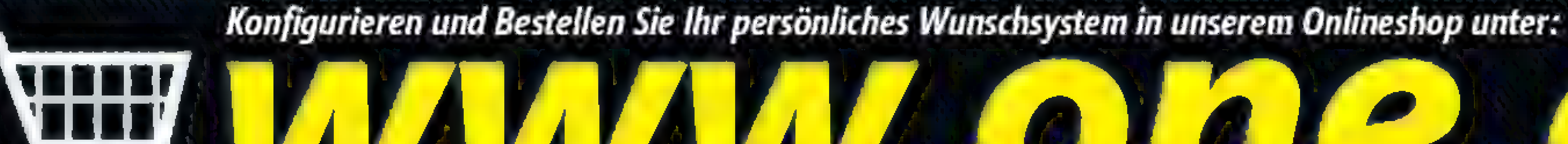


1499.- oder Finanzkauf[2]
Art-Nr. 4762
Inklusive Windows Vista® Business 1598.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.-

zzgl. 6,90€ Nachnahmegebühr



AMD Athlon 64™ 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® NF-M2SV
- Festplatte: 320GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

399.- oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4737

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.-

Intel® Core™2 Duo E7200

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200 (2x 2.53 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB



499.- oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.-

AMD Phenom™ X4 9550



- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4850
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

589.- oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Inklusive Windows Vista® Home Premium 668.-

Intel® Core™2 Duo E8500



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8500 (2x 3.16 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

759.- oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Inklusive Windows Vista® Home Premium 838.-

Intel® Core™2 Quad Q9400



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

949.- oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie **350€**[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.

5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 30,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.

one



Intel® Core™ 2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1099.- oder Finanzkauf ab 20€/mtl.[2]

Art-Nr. 4758

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1218.-**



Intel® Core™ 2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB



1199.- oder Finanzkauf ab 22€/mtl.[2]

Art-Nr. 4664

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1318.-**

Intel® Core™ 2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1349.- oder Finanzkauf ab 25€/mtl.[2]

Art-Nr. 4665

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1468.-**



Intel® Core™ 2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB



2299.- oder Finanzkauf ab 43€/mtl.[2]

Art-Nr. 4759

Inklusive Windows Vista® Ultimate **2418.-**



Intel® Core™ 2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 2000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3399.- oder Finanzkauf ab 62€/mtl.[2]

Art-Nr. 4760

Inklusive Windows Vista® Ultimate **3518.-**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 10,50!

JETZT ZUGREIFEN UND:
- KOSTENLOSES GESCHENK ABGREIFEN!
- VERSANDKOSTENFREI!
- 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!
- ANGEBOT NUR SOLANGE VORRAT REICHT!



PC ACTION kocht: Volume 1 – Das erste Jahr

Ein volles Dutzend leckerer Gerichte auf dieser DVD beweisen, dass in jedem Menschen ein Koch schlummert. Während unterhaltsamer 147 Minuten lernt selbst der größte Kochtopfversager, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmal zubereitet. Kochen bis der Notarzt kommt – von Quark Wars bis Chili Diablo! Wir wollen ja nicht angeben, aber die 27 Minuten Bonusmaterial würden selbst Wladimir Klitschko umhauen.

PRÄMIEN-Nr.: 003449



USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB

Einfach nur klicken und ziehen – und schon sind alle gewünschten Dateien auf dem DataTraveler-USB-Stick abgelegt: Berichte, Bilder, Tabellen oder andere wichtige Dokumente. Der DataTraveler lässt sich an praktisch jedem Gerat mit USB-Schnittstelle einsetzen und ist damit selbst zur Datenübertragung vom Macintosh auf den PC und umgekehrt geeignet.

Lieferung solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-Nr.: 003362

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax +49 (0)89 20 028 111, E-Mail computec@csj.de

 Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

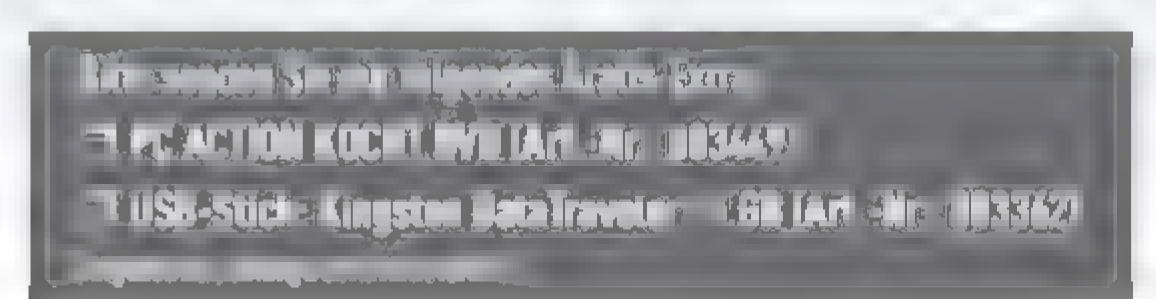
Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)



Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe), Österreich € 68,20/12 Ausgaben, Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: __________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: __________

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 19

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

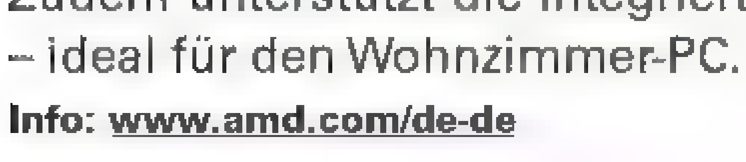
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



GEFORCE 9800 GTX+

Kein Hertzschmerz




Änderungen gegenüber der gewöhnlichen Geforce 9800 GTX gibt es nur bei der Fertigung und den Taktraten. Der Kühler ist identisch.

Bei der GTX+ kommt der gleiche Chip wie bei der normalen Geforce 9800 GTX zum Einsatz – jedoch in 55- statt 65-Nanometer-Fertigung.

GRAFIKKARTE | Dank der feineren Strukturen sind höhere Taktraten möglich. Daher taktet der G92-Chip bei entsprechenden Karten mit 738 Megahertz. Bei gewöhnlichen Geforce-9800-GTX-Modellen sind es nur 675 Megahertz. Zudem hat Nvidia den Shadertakt von 1.688 auf 1.836 Megahertz erhöht. Beide Varianten verfügen über 512 Megabyte Speicher mit 1.100 Megahertz. Somit ist die Geforce 9800 GTX+ neun (*Crysis*) bis zwölf Prozent (*Call of Duty 4*) schneller als die ältere Geforce 9800 GTX (jeweils 1.680 x 1.050, 4x Kantenglättung, 16:1 anisotrope Filterung). Trotzdem kostet die 9800 GTX+ nicht mehr als der Vorgänger – beide bekommen Sie für 160 Euro. Die ähnlich schnelle Radeon HD 4850 kostet allerdings nur 130 Euro. Daniel Mollendorf

Info: www.nvidia.de

AMD 790GX

Alles an Board

Egal ob Sie ein möglichst günstiges Spielesystem, einen Wohnzimmerrechner oder die beste Leistung wollen, mit dem 790GX-Chipsatz werden Sie glücklich.

HAUPTPLATINE | Genügsame Spieler, die möglichst wenig Geld ausgeben wollen, sparen sich damit die Grafikkarte: Die integrierte Grafikeinheit Radeon HD 3300 im 790GX-Chipsatz ist schnell genug für *Counter-Strike: Source*, *WoW* oder *Call of Duty 4* mit mittleren Details. Bei Bedarf bauen Sie die günstige Radeon HD 3450 ein – Grafikkarte und Onboard-Grafik arbeiten dann gemeinsam. Wer die beste Leistung will, verwendet zwei Karten im Crossfire-Modus (zweimal acht PCI-E-2.0-Bahnen) und freut sich über zusätzliches Übertaktungspotenzial für Phenom-Prozessoren. Zudem unterstützt die integrierte Grafikeinheit HD-Videos – ideal für den Wohnzimmer-PC. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de


Die 790GX-Platine MA790GP-DS4H von Gigabyte bietet zwei Grafiksteckplätze, sechsmal SATA sowie HDMI und kostet rund 120 Euro.

GEWINNSPIEL

Ohrenschmaus

PC ACTION und Plantronics verlosen fünf Headsets für Spieler.

Die neuen Spieler-Headsets von Plantronics sind erst im September im Handel, funf PCA-Leser gewinnen schon jetzt das Topmodell Gamecom 777 mit Dolby-Technik.

Wie ist die Quersumme von 777?

a) 21

b) Querwas???

c) Scheißfrage, wollt ihr mich verarschen, ihr Penner?

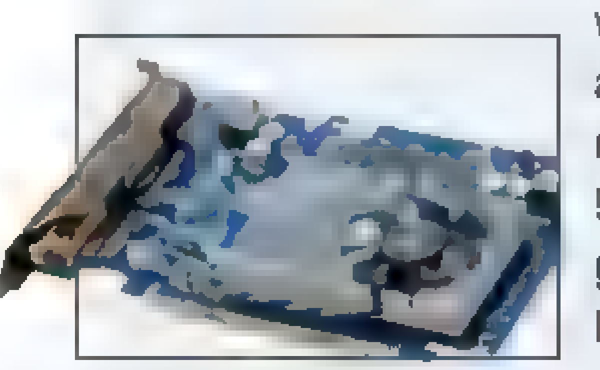
Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 15.



LIES MICH!

Nvidia: Neue Mittelklasse-Grafikkarten

Grafikkarten | Nur rund 55 Euro kostet die Geforce 9500 GT. Sie verfügt über 32 Shader- und 16 Textureinheiten. Genauso viele Einheiten sind es bei der älteren Geforce 8600 GT. Dafür hat die 9500 GT höhere Taktraten: 550/1.400/800 Megahertz gegenüber 540/1.190/700 Megahertz (Chip/Shader/Speicher). Damit ist sie bei *Race Driver: Grid* 29 Prozent schneller und eignet sich für spielbare Bildraten in 1.024 x 768 mit vierfacher Kantenglättung. Uninteressant ist dagegen die Geforce 9800 GT: Sie ist genauso schnell wie die 8800 GT, kostet aber rund 30 Euro mehr. (DM)



Info: www.nvidia.de

Prozessorneuheiten von Intel

Prozessoren | Der Core 2 Duo E8600 ist Intels neues Topmodell in der Zweikernliga. Er arbeitet mit 3,33 Gigahertz, 333 Megahertz FSB und sechs Megabyte L2-Zwischenspeicher. Dafur kostet er derzeit noch 200 Euro – 70 Euro mehr als der E8500 mit 3.160 Megahertz. Ein Spartipp könnte dagegen die Vierkern-Variante Core 2 Quad Q9400 für rund 220 Euro werden. Sie verfügt über einen CPU-Takt von 2,67 Gigahertz und 333 Megahertz FSB. Anders als die teureren Vierkern-Modelle besitzt der Q9400 allerdings nur zweimal drei Megabyte L2-Zwischenspeicher. (DM)



Info: www.intel.de

AMD: Weitere Vierkern-Prozessoren

Prozessoren | Im vergangenen Monat hat AMD ebenfalls neue Prozessoren auf den Markt gebracht. Darunter ist der Phenom X4 9950 Black Edition, AMDs schnellstes Vierkern-Modell. Er verfügt über 2.600 Megahertz – nur 100 Megahertz mehr als der X4 9850 Black Edition. Zudem ist die Stromaufnahme (TDP) von 125 auf 140 Watt gestiegen. Der Prozessor wird also wärmer und belastet die Stromrechnung stärker. Unser Kauftipp ist daher der Phenom X4 9850 Black Edition für 150 statt 180 Euro. Deutlich genügsamer ist der neue Phenom X4 9350e – ihm reichen 65 Watt. Dafür arbeitet er auch nur mit 2.000 Megahertz. (DM)



Info: www.amd.com/de-de

Billige Spielermaus von Razer

Maus | Bei der 30 Euro kostenden Salmosa kommt der gleiche 1.800-Dpi-Infrarot-Sensor zum Einsatz wie bei der Diamondback 3G. Dafür fehlen Seitentasten. Ungewohnlich: Der Schalter für die Abtastrate (800 oder 1.800 Dpi) befindet sich auf der Unterseite. Hier wählen Sie auch die USB-Rate aus (125, 500 oder 1.000 Megahertz). In unserem Praxistest machte die Salmosa in puncto Spieltauglichkeit und Ergonomie einen guten Eindruck. Die besser ausgestattete Diamondback 3G kostet aber nur fünf Euro mehr. (DM)



Info: www.razerzone.com



Die Formulierung „Gut und günstig" trifft bei PC-Hardware nicht immer zu. Billige Komponenten besitzen oft zu wenig Leistung.

WAS TAUGT BILLIGE HARDWARE?

Spar wie die Sau!

PCs für nur 150 Euro, Prozessoren und Grafikkarten für 20 – wie gut ist Hardware zu Schnäppchenpreisen wirklich? Wir machten den Test.

Ein neuer Rechner für nur 1.000 Mark? Vor zehn Jahren hatten solche Angebote Sensationswert – der Computer war zwar auf dem Weg zum Massenprodukt, aber immer noch ein teures Stück Technik. Heute hingegen bekommt man für diese umgerechnet 500 Euro drei vollwertige Büro-PCs samt Zubehör. Technischer Fortschritt und harter Wettbewerb treiben die Einstiegspreise nach unten – doch was lässt sich mit derart billigen Bauteilen anfangen? Wie äußern sich im Alltag die Nachteile der Sparkomponenten? Wir stellen Hardware der untersten Preisklasse auf die Probe, vom Prozessor für 20 bis zum Notebook für 200 Euro.

NEU ODER GEBRAUCHT?

Wer nur einen Dritt-PC für gelegentliche Ausflüge ins Netz haben möchte, mag versucht sein, sich in Online-Auktionshäusern gebrauchte Teile zusammenzustellen. Einen sechs Jahre alten Athlon etwa sollten solche Aufgaben nicht überfordern, dazu eine passende Platine und etwas DDR-Speicher – das kann ja nicht allzu teuer sein. Ebay sieht das jedoch anders: Ein funktionstüchtiger Athlon XP 3000+ wird dort für 30 Euro oder mehr gehandelt und ist damit 50 Prozent teurer als ein brandneuer Celeron 420. Denn war der Prozessor einst der größte Posten auf der Rechnung des PC-Händlers, gibt es heute selbst Intel-Modelle schon für 20, einen Sempron gar für 15 Euro – ein komplexes Hochleistungs-Produkt zum Preis von zwei Kinokarten.

VERALTET UND VERSCHLISSEN?

Ähnlich verhält es sich mit anderen Komponenten: Die betagte Sockel-A-Hauptplatine eines renommierten Herstellers kostet bei Ebay 25 bis 30 Euro, doch zum gleichen Preis erhalten Sie im Handel schon eine frische Sockel-775-Platine samt Grafikchip, SATA-Anschlüssen und Giga-bit-LAN. Neue DDR2-Module sind ebenfalls meist billiger als gebrauchter DDR-Speicher. Etwas weniger schief sind die Verhältnisse bei den Geräten, die dank langsameren Fortschritts keinem so starken Preisverfall unterliegen. Mit gebrauchten Monitoren und Laufwerken etwa lässt sich durchaus so mancher Euro sparen. Allerdings leiden gerade diese unter Verschleiß – Sie sollten sich gut überlegen, welche Daten Sie einer Festplatte anvertrauen, die schon ein paar Dienstjahre hinter sich hat. Gefährlich ist auch der Einsatz gebrauchter Netzteile, die womöglich schon so manche Überspannung mit Mühe überlebt haben. Staubige Gehäuse und Lüfter mit Lagerschaden durch jahrelangen Dauerlauf sind die Ersparnis von höchstens ein paar Euro ebenfalls kaum wert. Den Gebrauchtmarkt nach billiger Hardware zu durchstöbern, lohnt sich daher nur noch selten. Natürlich hält er manches Schnäppchen bereit, auch dient er als unersetzliche Quelle für längst nicht mehr hergestellte Ersatzteile. Doch sofern Sie nicht auf der Suche nach einer bestimmten Hardware-Antiquität sind, empfehlen wir zunächst den Blick in die Neuware-Preislisten. Abgesehen von meist höherer Leistung liegen die Vorteile neuer Hardware auf der Hand: Funktionieren die Teile nicht wie angepriesen, lassen sie sich dank Gewährleistung zurückgeben – mit großzügiger Herstellergarantie gibt es sogar nach Jahren noch Ersatz.

BILLIGE NEUWARE, WOZU?

Das Preisniveau neuer Einsteiger-Hardware ist zweifellos verlockend, doch es bleibt die Frage: Was lässt sich damit anstellen? Der 20-Euro-Celeron ist ebenso wie der Grafikchip der 30-Euro-Platine nicht für 3D-Spiele gedacht, zumindest nicht für halbwegs aktuelle Titel. Auch ein Videoschnittsystem oder ein Datenbankserver verlangen mehr Prozessorpotenz. Es gibt aber durchaus Einsatzmöglichkeiten für Rechner der Preisklasse unter 200 Euro: Ein sparsamer Internet-PC, eine Office-Arbeitsstation oder ein Heimserver für die Sicherung und Bereitstellung beliebiger Dateien lässt sich problemlos damit realisieren, aber auch ein passiv gekühlter Wohnzimmerrechner, eine Retro-Spielemaschine für 2D-Klassiker und Emulatoren oder einfach ein Testsystem für gefahrlose Experimente mit neuer Hard- und Software. Doch was handelt man sich mit dem Kauf vom Hardware-Grabbeltisch ein? Stimmt die alte Weisheit „Wer billig kauft, kauft zweimal"? Wir haben es für Sie ausprobiert.

Henner Schröder

Grafikkarten ab 20 Euro

Aktuelle Grafiktechnik bekommen Sie schon für rund 20 Euro. Doch reicht das für moderne Spiele? Mit wie vielen Details? Wir geben Kauftipps.

Heutige Grafikkarten im unteren Preissegment wie die Radeon HD 3450 und die Geforce 8400 GS (ab jeweils 20 Euro) genügen für jedes aktuelle Spiel. Natürlich kommen Sie nicht darum herum, die Details aufs Minimum zu reduzieren. Dann laufen *Call of Duty 4*, *Assassin's Creed*, *Command & Conquer 3* und sogar *Crysis* in 1.024 x 768 flüssig – sofern der Prozessor nicht bremst. Hier sollten Sie mindestens ein Zweikern-Modell mit 2,0 Gigahertz besitzen. Wir haben dem Thema „Mit preisgünstiger Hardware spielen" bereits in Ausgabe 08/2008 (Seite 130 bis 133) einen Artikel gewidmet und festgestellt, dass die aktuellen auf der Platine integrierten Grafikchips 780G und Geforce 8200 für minimale Details reichen, *Crysis* ausgenommen. Doch auch hier kann eine zusätzliche (günstige) Grafikkarte sinnvoll sein, etwa wenn Sie mehr als zwei Monitore anschließen wollen. Des Weiteren besitzen alle genannten Billiglösungen ausgereifte Funktionen zur Beschleunigung und Verschönerung von HD-Videos (Videos mit hoher Bildqualität) gängiger Formate (H.264, VC-1, MPEG-4). Die meisten Exemplare sind passiv gekühlt, was sie für lautlose HTPCs prädestiniert.

Fazit: Auch mit der billigsten Karte lässt sich spielen. Doch je hoher Ihre Anspruche und je großer Ihr Monitor, desto sinnvoller ist ein schnelleres Modell. Für rund 65 Euro bekommen Sie eine Geforce 9600 GSO beziehungsweise 8800 GS. Mochten Sie nur in 1.280 x 1.024 ohne oder mit kleinen FSAA-/AF-Stufen spielen, reicht ein solches Exemplar für alle Details in aktuellen Spielen aus. Für 1.680 x 1.050, 4x FSAA und 16:1 AF sollte es mindestens eine 8800 GT (100 Euro) sein. Liebhaber von 8x FSAA greifen zur 130 Euro teuren Radeon HD 4850. (rv)


Radeon HD 4850: der neue Stern am Preis-Leistungs-Himmel.


Radeon HD 3450: spieletauglich ja, aber nur mit Minimaldetails.

Radeon HD 3450

HERSTELLER:	Diverse
WEB:	www.amd.de
PREIS:	Ca. € 20,-
PREIS-LEISTUNG:	Gut
GRAFIKCHIP:	RV620 (55 Nanometer)
SHADER-/TEXTUREINHEITEN:	40/4 (600 Megahertz)
VIDEOSPEICHER:	256 MiByte (64 Bit, 500 Megahertz)
UNTERSTÜTZUNG FÜR:	Direct 3D 10.1/Shader-Modell 4.1
SONSTIGES:	In halber Bauhöhe erhältlich

\+ Passivkühlung
\+ Gute High-Definition-Wiedergabe
\- Langsam
\- Keine AGP-Version

Prozessoren ab 25 Euro

Ab 25 Euro bekommen Sie einen brauchbaren Einkernprozessor. Doch empfiehlt er sich auch für den Spieleeinsatz, obwohl ein Zweikern-Pendant gerade einmal 10 Euro mehr kostet?

Eins vorweg: Einkernprozessoren ist wahrscheinlich kein langes Leben mehr beschieden, denn alle aktuellen Spiele profitieren zwischen 50 und 100 Prozent von einem zweiten Kern. Manche Titel wie *Race Driver: Grid* und *World in Conflict* benötigen bei nur einem Kern mindestens 3 Gigahertz, um mit allen Details gut spielbar zu sein. Das gilt für Windows XP. Unter Windows Vista laufen Prozessoren mit nur einer Rechenzentrale sogar noch mindestens 30 Prozent langsamer (siehe PC Action 09/2008, Seiten 128 bis 130). Kaufen Sie heute einen Celeron 440 mit 2 Gigahertz, müssen Sie ihn daher stark übertakten, um Spielspaß zu bekommen; die kaum billigeren, aber deutlich lahmeren Modelle 420 und 430 lohnen sich erst gar nicht. Die Celeron-4x0-Serie eignet sich also primär zum Aufbau eines günstigen Office-PCs.

Fazit: Investieren Sie lieber 10 Euro mehr für einen Zweikernprozessor wie den Celeron E1200 oder Athlon 64 X2 4200+. Beide können Sie gut ubertakten und beide reichen bei aktuellen Spielen immer noch für eine flüssige Bildwiederholrate. Sind Sie ein Freund des Strategie-Genres, sollten Sie zu einem Modell mit vier Kernen greifen, etwa dem Core 2 Quad Q6600 mit G0-Stepping (Bezeichnung für die Version eines Prozessortyps) für 130 Euro. (rv)

Leistung: Prozessoren

1.024 x 768, kein FSAA/AF

3D Mark Vantage Prozessor-Test

BESSER ▶ Pkt.	0 – 10000
Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz)	8598
Phenom X4 9850 (2,5 GHz)	8340
Core 2 Duo E8500 (3,17 GHz)	6251
Core 2 Duo E7200 (2,53 GHz)	5137
Athlon 64 X2 6000+ (3,0 GHz)	4591
Athlon 64 X2 4850e (2,5 GHz)	3910
Celeron Dualcore E1200 (1,6 GHz)	2753
Celeron 440 (2,0 GHz)	1712

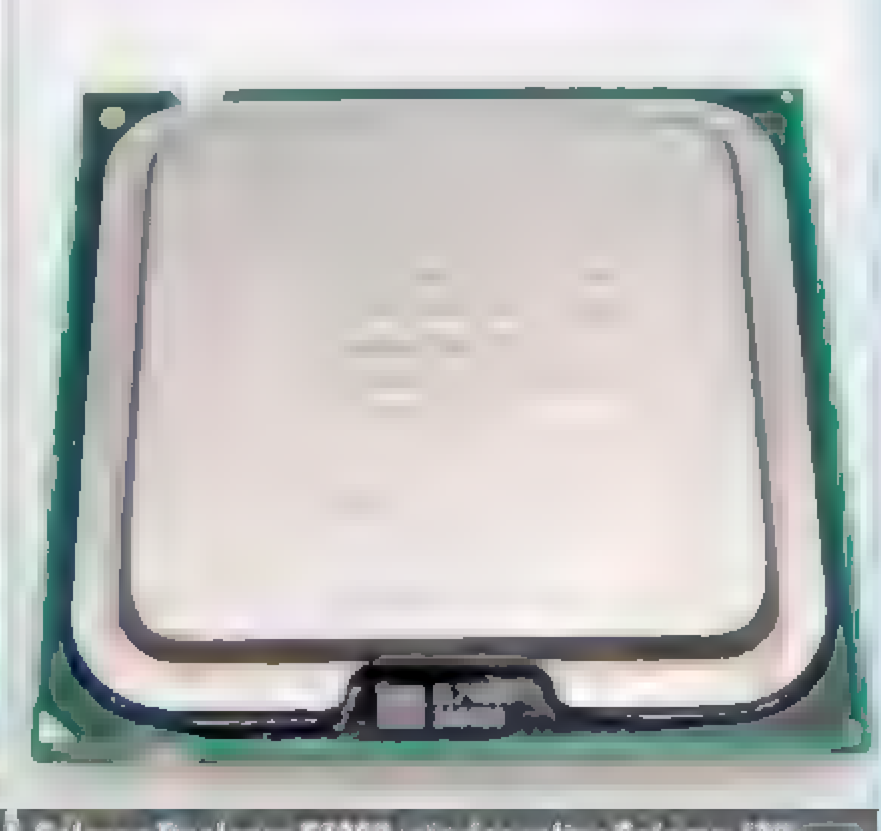
System. Vista x86 SP1, X38, 2x 2 GB DDR2-800-Speicher, Geforce 8800 GTX

Celeron 440

HERSTELLER:	Intel
WEB:	www.intel.com
PREIS:	Ca. € 25,-
PREIS-LEISTUNG:	Befriedigend
KERNZAHL PHYSISCH/LOGISCH:	1/1
KERNNAME:	Conroe-L
KERNTAKT:	2,0 Gigahertz (200 x 10)
L2-CACHE:	256 Kilobyte
SOCKEL:	775

\+ Günstig
\+ Gut ubertaktbar
\- Bedingt spieletauglich
\- Besitzt nur einen Kern


Celeron 440: günstig, aber relativ rechenschwach.


Celeron Dualcore E1200: ein doppelter Celeron 420.

Hauptplatinen ab 30 Euro

Platinen der Spitzenklasse kosten bis zu 330 Euro, schlichte Varianten mit wenig Ausstattung bekommen Sie hingegen schon ab 30 Euro. Wir verraten, welche Kompromisse Sie damit eingehen.

Günstige Hauptplatinen im Preisbereich zwischen 30 und 60 Euro gibt es von praktisch allen Herstellern – sowohl für AMD- als auch für Intel-Prozessoren. Wir haben das interessanteste Modell herausgepickt: Asrocks Sockel-775-Platine Wolfdale1333-GLAN/M2 unterstützt (daran lässt der Name ja keinen Zweifel) Intels aktuelle Core-2-Duo-Prozessoren der Wolfdale-Generation und arbeitet mit 333 MHz FSB (Frontside-Bus: Schnittstelle zwischen Prozessor und Northbridge). Das ist eine beachtliche Leistung, da hier der betagte Chipsatz 945GC zum Einsatz kommt. Mit unserer Verkaufsversion des Wolfdale-E8500-Prozessors startete die Platine problemlos und lief mit 333 MHz FSB absolut stabil. Als wir das Yorkfield-Modell Q9300 einsetzten, bootete die Platine allerdings nicht. Ein weiterer Kompromiss: Der Chipsatz unterstützt maximal DDR2-667-Speicher – ein Leistungsverlust von rund vier bis fünf Prozent bei Spielen gegenüber DDR2-800. Zudem gibt es nur zwei Speicherbänke. Allerdings lief das Asrock-Board mit zwei 2.048-Megabyte-Modulen (G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ) stabil. Die Ausstattung ist natürlich sparsam, das Wichtigste ist aber vorhanden: viermal SATA, Gigabit-LAN, vier USB-Ports und ein PCI-Express-x16-Steckplatz. Auf PCI-E-2.0-Bandbreite, Firewire oder E-SATA müssen Sie verzichten. Auch das BIOS bietet alle wichtigen Einstellungen samt Latenzen, Stromsparmodi und einer Lüftersteuerung, die allerdings mit deutlich hörbaren Stufen arbeitet. Viel Übertaktungspotenzial sollten Sie nicht erwarten. Trotzdem empfehlen wir die beinahe unglaublich billige Asrock-Platine für weniger anspruchsvolle Spieler und (dank integriertem Grafikchip) auch für Office-, Internet- oder HTPCs. Selbst für aktuelle Prozessoren gibt es zahlreiche Platinen, die 35 bis 60 Euro kosten – meist mit den Onboard-Grafikchips Geforce 6100 oder 8200. Wer integrierte Grafik mit HD-Video-Unterstützung nutzen möchte, schaut sich das K10N78FullHD-HSLI R3.0 von Asrock für 50 Euro an. Spielern empfehlen wir das MSI K9A2 CF für 60 Euro. Dank 790X-Chipsatz können Sie sogar später eine zweite AMD-Grafikkarte für Crossfire X nachrüsten. Beide Platinen unterstützen Phenom-Prozessoren.

Fazit: Günstige Platinen für 30 bis 60 Euro eignen sich nicht nur für Office-Rechner, sondern auch für weniger anspruchsvolle Spieler. Gute Übertaktungsergebnisse gibt es ab 100 Euro mit dem Asus P5Q Pro oder MSI P45 Neo3. Wer beste Ausstattung will, zahlt 150 Euro oder mehr. (dm)


Das Platinenlayout ist nicht perfekt, die Ausstattung dürftig.

Wolfdale1333-GLAN/M2

HERSTELLER:	Asrock
WEB:	www.asrock.de
PREIS:	Ca. € 30,-
PREIS-LEISTUNG:	Sehr gut
SOCKEL UND CHIPSATZ:	775 und 945GC/ICH7
GRAFIKSTECKPLATZ:	PCI-Express x16
SPEICHERBÄNKE:	2 x DDR2 (maximal DDR2-667)
INTEGRIERTER GRAFIKCHIP (ONBOARD):	Intel GMA 950 (DX9)
ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN:	4x SATA, 1x PATA, 1x GBit-LAN, 4x USB

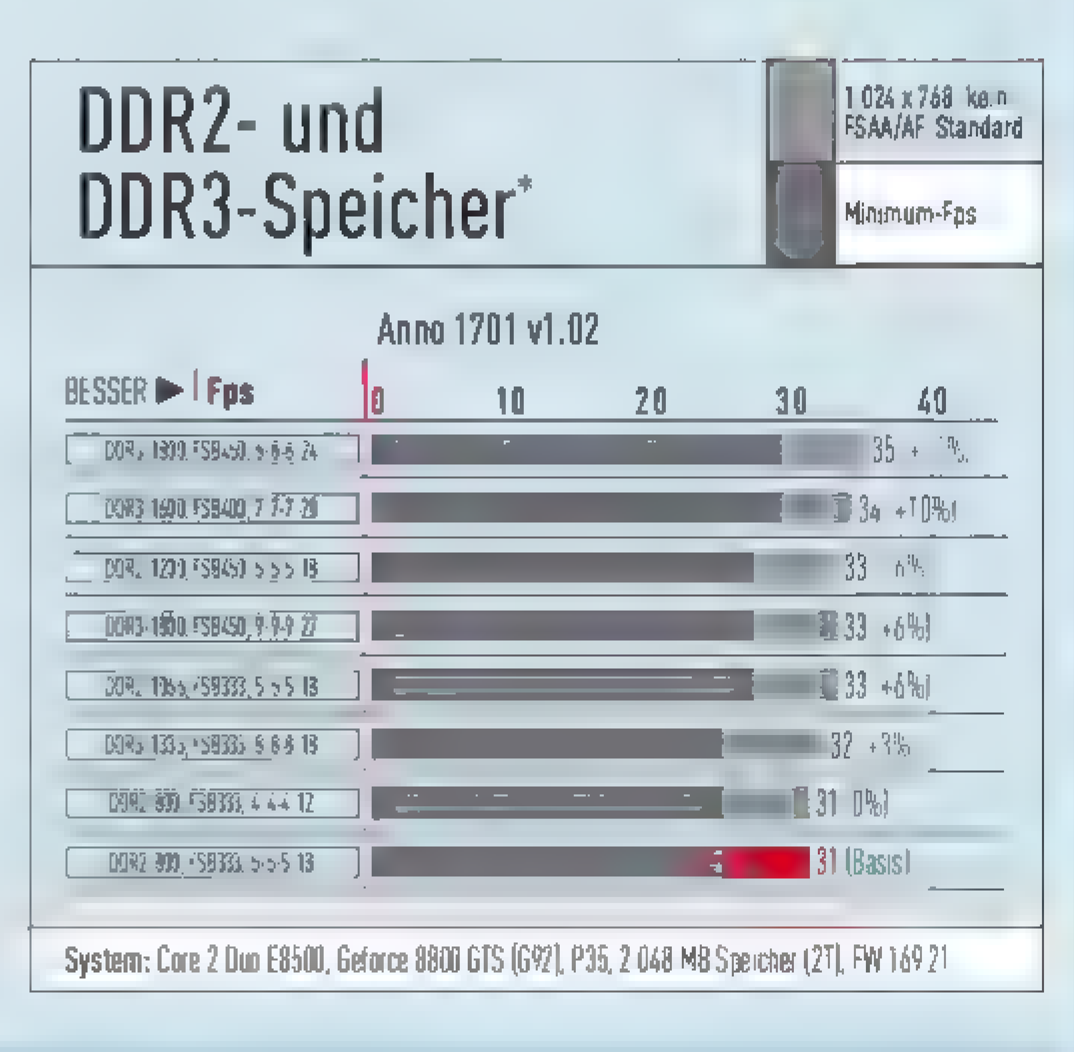
+ Niedriger Preis
+ Wolfdale-Unterstützung
- Nur DDR2-667-Speicher möglich
- Wenig Ausstattung

Arbeitsspeicher (2 Gigabyte) ab 30 Euro

Für zweimal 1.024 Megabyte Speicher können Sie entweder 30 oder rund 350 Euro ausgeben. Dabei bringt der Aufpreis nur in seltenen Fällen einen echten Vorteil.

Unser Spartipp ist immer noch das 30 Euro günstige M2GB-800K-Speicherpärchen von MDT. Es ist mit zweimal 1.024 Megabyte bestückt und soll im DDR2-800-Modus mit den Latenzen 5-5-5-18 laufen. Achten Sie darauf, dass Sie die neuen Module mit der Zahlenfolge „0804F" ergattern. Bei älteren Riegeln („0616E") gibt es Probleme mit Nvidia-Chipsätzen. Das neue Testmuster lief hingegen auf allen getesteten Platinen problemlos. Zudem erkannten die Module die SPD-Vorgaben stets korrekt. Ein Speicherprofil (EPP) für Nforce-680i-/780i-SLI-Platinen gibt es allerdings nicht. Wer seinen Speicher übertaktet, sollte zudem gleich DDR2-1066-Module kaufen. Ein entsprechendes Paar wie Aeneons X Tune mit zweimal 1.024 Megabyte bekommen Sie bereits für 50 Euro. Dank der niedrigen DDR2-Preise lohnt es sich, bei Bedarf in 4 Gigabyte zu investieren. Haben Sie bereits zweimal 1.024 Megabyte, reicht natürlich eines der oben beschriebenen Modulpaare. Bei einem neuen System empfehlen wir ein Paar mit 2.048 Megabyte pro Modul – so können Sie später weiter aufrüsten. Unser Tipp: G.Skills DDR2-1000-Kit F2-8000CL5D-4GBPQ für nur 70 Euro. DDR3-Speicher ist ebenfalls deutlich günstiger geworden: So bekommen Sie Mushkins DDR3-1600-Pärchen 996600 mit hervorragendem Übertaktungspotenzial schon für 130 Euro. Für ein Paket mit zweimal 2.048 Megabyte zahlen Sie hingegen noch mehr als 200 Euro.

Fazit: Günstige DDR2-Module wie die von MDT bieten bei Leistung und Kompatibilität keinen Nachteil; greifen Sie ruhig zu. DDR3-Speicher ist teurer, kaum schneller und lohnt sich derzeit nur für Übertakter. (dm)




Ein Heatspreader (Hitzeverteiler) ist bei 1,8 Volt Standardspannung nicht nötig.

M2GB-800K

HERSTELLER:	MDT
WEB:	www.mdt.de
PREIS:	Ca. € 30,-
PREIS-LEISTUNG:	Sehr gut
KAPAZITÄT:	2x 1.024 Megabyte
TAKTRATE:	400 Megahertz (DDR2-800)
LATENZEN:	5-5-5-18
EPP:	Nicht unterstützt
ÜBERTAKTUNGSERGEBNIS:	450 Megahertz bei 1,9 Volt

+ Sehr günstig
+ Laufen auch mit 5-4-4-12 stabil
- Relativ wenig Übertaktung möglich
- Kein EPP-Profil

Gehäuse ab 20, Netzteile ab 35 Euro

Die Preisunterschiede bei Gehäusen und Netzteilen sind teilweise enorm. Wir haben uns für Sie im Preissegment der Sparfüchse umgeschaut.

Ein Gehause braucht nicht teuer zu sein, so bietet Alternate (www.alternate.de) mit dem TA-B11 ein ATX-Modell für 20 Euro an – Hochleistungs-Produkte kosten 200 Euro und mehr. Das Gehause von Asus besitzt vier große und sieben kleine Laufwerksschächte, allerdings sind die drei Lufterhalterungen (ein Lufter ist bereits vorhanden) nur für kleine 80-Millimeter-Modelle geeignet, und die Gitter blockieren zudem den Luftstrom. In der Praxis haben Sie bei so einem Gehäuse daher mit einer Geräuschmehrbelastung durch Luftverwirbelungen und Vibrationen von 0,5 bis 1,5 Sone zu rechnen – je nach verwendeten Luftern. Positiv: Ins Gehäuse passen sogar die gigantischen GTX-280-Karten von Nvidia und große Hauptplatinen mit 9-Loch-Verschraubungen. Eine Preis-Leistungs-Alternative ist das Rebel 9 von Sharkoon für 35 Euro mit mehr Platz und 120-Millimeter-Lufterhalterungen. Häufen sich Bluescreens (Windows-Abstürze), obwohl alle Bauteile fehlerfrei arbeiten, dann haben Sie vermutlich zu viel Geld beim Netzteilkauf gespart; von 15-Euro-Angeboten ist generell abzuraten. Als sehr günstig und dennoch zuverlässig hat sich bei uns im Labor das GPS-350EB (350 Watt) von Chieftec bewährt. Die Versorgung reicht für ein System auf Core-2-Duo-Basis mit einer Geforce 8800 GT. Wer mehr Spieleleistung anpeilt, sollte sich lieber in der 450-Watt-Klasse umsehen. Angenehm: Dank großem 120-mm-Lüfter ist das Chieftek-Netzteil kein Störenfried. Eine gute Alternative stellen die Fortron-Modelle der FSP-Klasse dar

Fazit: Gunstige Netzteile und Gehäuse reichen für Standardsysteme völlig. Im Hochleistungs- und Lautlos-Bereich kommen Sie allerdings um eine deutlich hohere Investition nicht herum. (lc)


Die Komponenten von Asus und Chieftec sind billig

GPS-350EB

HERSTELLER:	Chieftec
WEB:	www.chieftec.eu
PREIS:	Ca. € 35,-
PREIS-LEISTUNG:	Gut
LEISTUNG:	350 Watt
LÜFTER:	1x 120 Millimeter (geregelt)
ANSCHLÜSSE:	7x 5,25 Zoll, 1x 3,5 Zoll, 2x SATA
EINSATZBEREICH:	Server, Büro- und Standard-Spiele-PC
LÄNGE:	14 Zentimeter

+ Preis	− Keine modularen Stecker
+ Bauform/Kompaktheit	− Relativ geringe Leistung

TA-B11

HERSTELLER:	Asus
WEB:	www.alternate.de
PREIS:	Ca. € 20,-
PREIS-LEISTUNG:	Sehr gut
BAUFORM:	ATX
MATERIAL:	Blech
SCHÄCHTE:	4x 5,25 Zoll, 7x 3,5 Zoll
LÜFTERPLÄTZE:	3 x 80 Millimeter
EXTRAS:	Extras: Frontanschlüsse, 1x 80-mm-Lüfter

+ Preis	− Lüftungskonzept
+ Kompatibilität	− Verarbeitung

LCD-Monitore ab 130 Euro

Obwohl bei Spielen 22-Zoll-TN-Modelle das Maß der Dinge sind, bieten auch die kompakten 19-Zoll-Monitore Spieletauglichkeit – auf kleinerem Raum, versteht sich.

Hanns.G hat mit dem HX191DP einen 19-Zoll-Monitor für rund 130 Euro im Angebot. Trotz des niedrigen Preises besitzt der Flussigkristallbildschirm eine digitale DVI-Schnittstelle und die Reaktionszeit liegt mit funf Millisekunden (Herstellerangabe) im spieletauglichen Bereich. Die native Auflösung des Gerats beträgt 1.280 x 1.024 Pixel – für die Arbeit oder zum Surfen akzeptabel, aber auch zum Spielen geeignet: Die geringe Auflosung entlastet vor allem schwache Grafikkarten. Zum Vergleich: Selbst auf einer Karte der 8800er-Serie von Nvidia lauft *Crysis* in 1.680 x 1.050 (die native Auflosung fast aller 22-Zoll-Monitore) nur zufriedenstellend. Zwei Alternativen zum kleinen 19-Zoll-Gerat – vor allem fur Spieler interessant – sind der Samsung Syncmaster 226BW (circa 200 Euro) und der HP w2207h (etwa 250 Euro). Beide Geräte besitzen sehr geringe Reaktionszeiten. Der Mehrpreis des HP rechtfertigt sich durch seine bessere Ergonomie in Form einer Hohenverstellung und den Verzicht auf Graustufenbeschleunigung. Das schließt Verzogerungen bei der Eingabe aus. Beide Geräte bieten daruber hinaus mit einer nativen Auflosung von 1.680 x 1.050 Pixeln einen deutlich großeren Sichtbereich, Spieleunterstutzung vorausgesetzt.

Fazit: Die gunstigen LCD-Monitore der kleinen 19-Zoll-Klasse sind keine Fehlinvestition, wenn Sie nur gelegentlich spielen oder generell keinen großeren Sichtbereich brauchen. Auf jeden Fall komfortabler und übersichtlicher sind 22-Zoll-Geräte, die mit Einstiegspreisen von 200 Euro nicht viel teurer sind, aber auch nach schnelleren Grafikkarten verlangen. (lc)


Der 226BW von Samsung ist der ideale Monitor für Spieler.


19 Zoll, wie beim Hanns.G HX191DP, sind die Untergrenze, darunter wird's kaum billiger.

HX191DP

HERSTELLER:	Hanns.G
WEB:	www.hannspree.de
PREIS:	Ca. € 130,-
PREIS-LEISTUNG:	Gut
GRÖSSE, ANSCHLUSS:	19 Zoll, DVI
AUFLÖSUNG:	1.280x1.024 Pixel (nativ)
REAKTIONSZEIT:	5 Millisekunden (Herstellerangabe)
EINSATZGEBIET:	Web, Office, Gelegenheitsspieler
PANEL:	Panel: TN + Film

+ Preis	− Sichtbarer Bereich
+ Spieletauglichkeit	− Ausstattung

Komplett-PCs ab 150 Euro

Viele Spieler scheuen sich, ihren PC selber zusammenzuschrauben. Verständlich, denn es gibt supergünstige Rechner zu einem Händlerpreis, der auch mit „Marke Eigenbau" kaum zu unterbieten ist.

Das Testsystem des PC-Händlers One ist mit 150 Euro unschlagbar günstig, liefert dennoch genug Leistung für Web- und Office-Anwendungen. Die Kombination aus akzeptabler Leistung und geringem Preis ermöglicht ein schon etwas in die Jahre gekommener AMD-Prozessor Athlon 64 3200+ auf Sockel-754-Basis, der in Zusammenarbeit mit 1.024 MB Speicher und einem Onboard-Grafikchip zwar keine Wunderwerke vollbringt, aber für die alltägliche Arbeit genügt. Von Aufrüst- oder Spielegedanken können Sie sich natürlich schon vor dem Kauf verabschieden. Zwar bietet das Gehäuse an sich vier große und sieben kleine Schächte für weitere Festplatten und optische Laufwerke, aber der veraltete Prozessorsockel und die Leistung des Chipsatzes verlangen eigentlich nach einem Wechsel der Hauptplatine – bei den entstehenden Folgekosten sollten Sie lieber gleich ein anderes System aufbauen. Beim Versuch, aktuelle Spiele zu starten, versagt die Onboard-Grafik den Dienst – der Grafikchip ist schlichtweg nicht für eine Hochleistungsoptik gedacht. *WoW* läuft zwar in 800 x 600, ruckelt aber teils stark. Praxistests unter Windows XP und Benchmarks mit HD Tach oder 7-Zip zeigten allerdings, dass die Anwendungsgeschwindigkeit im Vergleich zu 1.000-Euro-Systemen deutlich geringer ist, das Arbeitstempo jedoch nicht nachhaltig stört. Dies gilt nicht für Vista – dafür sollten schon mindestens zwei Gigabyte Arbeitsspeicher im System stecken. Geben Sie diese Aufrüstung wenn möglich direkt beim Händler in Auftrag, da der Speicherpreis mittlerweile sehr niedrig ist und die geringen Mehrkosten in keinem Verhältnis zu den spürbar kürzeren Ladezeiten stehen. Positiv: Wenig Spieleleistung bedeutet auch geringe Stromaufnahme, 60 bis 70 Watt im Windows-Betrieb sind im Vergleich zu 200 und (deutlich) mehr Watt bei für Spieler konzipierten Boliden ein sehr guter Wert.

Fazit: Für Büroarbeiten reicht der 150-Euro-PC, doch für Spieleleistung müssen Sie mehr investieren. Sinnvoll aufrüsten lässt sich dieser Rechner kaum noch. Wer günstig spielen will, findet etwa in der 500-Euro-Klasse bei One oder Grey-Computer leise und spieletaugliche Systeme, in denen meist eine der zeitgemäßen 8800er-Karten von Nvidia steckt. (lc)


Trotz des geringen Preises präsentiert sich der One durchaus schick.

One System Athlon 64 3200+

HERSTELLER:	One
WEB:	www.one.de
PREIS:	Ca. € 150,-
PREIS-LEISTUNG:	Sehr gut
CPU:	AMD Athlon 64 3200+ (ein Kern)
VGA:	Integriert (Sis 761GX/965L)
SPEICHER:	1.024 Megabyte DDR
FESTPLATTE:	80 Gigabyte
BETRIEBSSYSTEM:	Nicht enthalten

Plus	Minus
Preis	Lautstärke
Stromverbrauch	Spieleleistung/Aufrüstmöglichkeit

Notebooks ab 200 Euro

Ein winziges Notebook bekommen Sie schon ab 200 Euro. Für Spieler geeignete Hochleistungsgeräte können mit bis zu 4.000 Euro zu Buche schlagen. Wir geben Empfehlungen für jeden Geldbeutel.

Der wohl kleinste Vertreter seiner Zunft ist das mit einer Note von 2,39 bewertete Mini-Notebook A110 (ab 200 Euro) von www.one.de. Es handelt sich zusätzlich auch um das günstigste Gerät seiner Art. Der 1.040 Gramm leichte 7-Zöller punktet außer mit den geringen Anschaffungskosten mit seiner fünfstündigen Akkulaufzeit. Der Einsatzzweck beschränkt sich auf Medienkonsum: Internet-Surfen ist wegen des kleinen LC-Displays (800 x 480 Pixel, extrapoliert sprich hochgerechnet auch 1.024 x 768) eingeschränkt möglich, Divx-Filme und Office-Anwendungen laufen mit akzeptabler Geschwindigkeit. Spielen ist aber nur bei sehr alten Titeln (etwa *Warcraft 3* oder *Need for Speed: Porsche*) eine Option. Auf der maximal 4 Gigabyte kleinen Solid State Disk (Festplatte, die nur aus Speicherchips aufgebaut ist) finden außerdem nur wenige Daten Platz. Wollen Sie mehr Kapazität, müssen Sie auf USB-Lösungen zurückgreifen oder Sie kaufen das One A150 (290 Euro). Bei diesem Modell verrichtet eine konventionelle 60-Gigabyte-Festplatte ihren Dienst, zusätzlich wird der Arbeitsspeicher auf 1.024 Megabyte verdoppelt. Dazu erhalten Sie Windows XP x86 statt der Linux-Version des A110. Sonst gleichen sich die Geräte. Ähnliches gilt für den 100 Euro teureren Eee-PC 701 von Asus (Note 2,41). Sein Akku hält nur rund drei Stunden durch, dafür sind Prozessor und Grafikeinheit dezent stärker als bei der One-Lösung. Das Gehäuse ist robuster und frei von Klavierlack; das Display rangiert auf demselben Qualitätsniveau. Bei allen 7-Zoll-Geräten gilt: Wenn Sie große Hände haben, müssen Sie sich an die kleinen Tasten gewöhnen und sollten vor dem Kauf auf Tuchfühlung gehen. Sie möchten 400 Euro ausgeben? Dann greifen Sie zu MSIs Wind oder Medions Akoya Mini E1210, bei denen es sich de facto um dieselben Geräte handelt. Die Vorteile gegenüber den Lösungen im unteren Preisbereich sind das größere Display (10 Zoll, 1.024x600) und das potentere Innenleben. Nochmals deutlich schnellere und edlere Ware erhalten Sie in Form des Asus U2E (Note 1,73): Neben fünfstündigem Arbeiten ist damit das Spielen neuerer Titel unterwegs möglich.

Fazit: Für Multimedia-Genuss auf Reisen sind 200-Euro-Notebooks durchaus zu gebrauchen, zum Arbeiten taugen sie jedoch kaum. Erst Geräte im Preisbereich über 2.000 Euro, etwa das Cyber-System SR17, befriedigen dank schneller Zweikernprozessoren und Geforce 8800M GTX ernsthafte Spielwünsche mit allen Details. (rv)


Das A110 ist klein und gewöhnungsbedürftig, aber leicht und vor allem sehr günstig.

One Mini Notebook

HERSTELLER:	Brunen IT (One)
WEB:	www.one.de
PREIS:	Ca. € 200,-
PREIS-LEISTUNG:	Gut
PROZESSOR:	Via C7-M ULV (1,0 Gigahertz, ein Kern)
GRAFIKCHIP:	S3 Chrome 9 HC (64 Megabyte)
SPEICHER:	512 Megabyte DDR2
FESTPLATTE:	4 Gigabyte Solid State Disk (SSD)
AKKULAUFZEIT:	300 Minuten (Sparmodus ohne Last)

Plus	Minus
Lange Akkulaufzeit	Schwache Rechenleistung
Günstig und leicht	Kleiner Bildschirm

Extrem genial. Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition







GAMER DREAM 700

- Windows® Vista™ Home Basic
- NZXT® HU001 Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

559,€

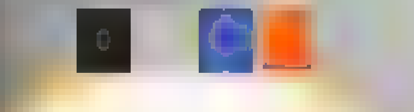
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	559	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	609	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	699	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	639	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	699	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	739	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	929	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1329	€



GAMER DREAM SLI 800

- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL





559,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	559	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	679	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	769	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	709	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	769	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	809	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	999	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1399	€



GAMER FX - 95Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4 in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

885,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ)	885	€
P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ)	915	€
T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ)	975	€
T9600 (6 MB L2Cache, 2.80GHZ)	1155	€



GAMER DREAM SLI 900

- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2 800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA GeForce™ 9800 GTX+ 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

829,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	829	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	869	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	959	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	899	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	959	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1009	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1199	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1599	€



GAMER DREAM SLI KO

- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2 800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX 260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1419,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	1419	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1469	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1559	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1499	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1559	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1609	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1799	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2219	€

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795



Intel, das Intel Firmenzeichen, der Intel Kern und das Kern-Innere sind eingetragene Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Intel Corporation oder seine Tochtergesellschaften in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §130GB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.



Äußerlich unterscheiden sich die neuen Mittelklassekarten wenig. Abweichungen gibt es bei den Taktraten und der Ausstattung.

GEFORCE GTX 260 UND RADEON HD 4850/70 IM TEST

Setz alles auf zwei Karten!

Mit der Geforce GTX 260 und Radeon HD 4850/70 präsentieren Nvidia und AMD ihre neue Generation von DX10-Karten. Lohnt sich der Kauf?

Es tut sich was im Mittelfeld. Seit Ende Juni liegen neue DX10-Grafikkarten der Mittelklasse in den Händlerregalen, um Spielern ein Hardware-Update schmackhaft zu machen. Unsere Marktübersicht zeigt, bei welchem Hersteller Sie das beste Gesamtpaket für Ihr sauer Erspartes bekommen.

ZOTAC GEFORCE GTX 260 AMP-EDITION: ÜBERTAKTETE GTX 260 ▮ Während eine GTX 260 normalerweise mit 576 Megahertz Chip-, 1.242 Megahertz Shader- und 999 Megahertz Speichertakt arbeitet, taktet Zotac die AMP-Edition mit 648/1.404/1.053 Megahertz deutlich höher. Allerdings gehört die Karte mit einem Preis von rund 260 Euro nicht zu den günstigsten GT200-Modellen. Bei der GTX 260 verwendet Zotac den gleichen Kühler, der auch bei der GTX 280 zum Einsatz kommt. So wird der Grafikchip im 3D-Betrieb mit gemessenen 74 Grad nicht zu warm und der Lärmpegel hält sich mit 2,2 Sone auch in Grenzen. Deutlich leiser ist der 80-Millimeter-Lüfter im Windows-Betrieb (1,0 Sone). Ein echter Ausstattungsbonus stellt das mitgelieferte Spiel *Race Driver: Grid* dar.

SAPPHIRE RADEON HD 4870: GUT AUSGESTATTETE HD 4870 ▮ Die Sapphire Radeon HD 4870 entspricht dem AMD-Referenzdesign. Der Kühler, der zwei Steckplätze belegt, ist nur im 2D-Modus mit 0,3 Sone sehr leise und erzeugt in 3D-Anwendungen hörbare 2,7 Sone. Dabei kühlt er den Grafikchip auf 85 Grad. Dennoch fällt das Übertaktungspotenzial mit fünf Prozent beim Chip und 22 Prozent beim Speicher beachtlich aus. Die Ausstattung ist sehr umfangreich, Sapphire liefert unter anderem einen Zwei-Gigabyte-USB-Stick sowie die Spiele *Call of Juarez*, *Stranglehold* und *Dungeon Runners* mit – einer der Gründe, warum Sapphires HD 4870 so weit vorne im Testfeld zu finden ist.

MSI R4870-T2D512-OC: HÖHER GETAKTETE HD 4870 ▮ Die „OC"-Variante von MSI taktet mit 780/2.000 Megahertz statt mit 750/1.800 Megahertz. Drehen Sie selbst an der Taktschraube, sind sogar 790/2.200 Megahertz drin. MSI lässt den Lüfter schneller rotieren als beim Referenzdesign, das führt zu einem hohen Lärmpegel von 3,5 Sone im 3D-Betrieb. Unter Windows ist die Karte dagegen mit nur 0,3 Sone kaum hörbar. Mit 67 Grad behielt der Chip unseres Testmusters trotzdem einen kühlen Kopf. Auf den Modellen von Sapphire oder Gecube haben wir beispielsweise 18 Grad Celsius mehr gemessen. Bei der Ausstattung weist die R4870-T2D512-OC keine Besonderheiten auf (u. a. MSI-Tools und Adapter). Wer auf den garantiert höheren Takt nicht verzichten will, sollte zuschlagen, andernfalls empfehlen wir die besser ausgestattete Sapphire-Karte.

GECUBE GC-HD487XTG5-E3: MAGERE AUSSTATTUNG ▮ Extravaganzen hat die Radeon HD 4870 von Gecube kaum zu bieten. Sie läuft mit dem Referenztakt und lässt sich ebenfalls auf 790/2.200 Megahertz übertakten. Angenehm leise ist der Lüfter nur im 2D-Betrieb (0,3 Sone). Trotzdem werkelt der Propeller im 3D-Betrieb mit 2,3 Sone etwas leiser als bei Sapphire oder MSI. Allerdings ist die Grafikchip-Temperatur mit 85 Grad recht hoch. Dazu verbraucht die Karte im Leerlaufbetrieb viel zu hohe 133 Watt (ganzer PC) – selbst die High-End-Karte Geforce GTX 280 kommt auf maximal 91 Watt. In 3D-Anwendungen liegt der Stromverbrauch unseres Test-PCs sogar bei 222 Watt. Insgesamt kostet die Gecube GC-HD487XTG5-E3 genauso viel wie vergleichbare Modelle, bietet aber nur eine bescheidene Ausstattung.

SAPPHIRE RADEON HD 4850: TOP AUSGESTATTETE HD 4850 ▮ Sapphire rüstet die Radeon HD 4850 mit der gleichen Ausstattung aus, die schon im Karton der HD 4870 enthalten ist. Neben den zahlreichen Spielen fällt vor allem der zwei Gigabyte große USB-Stick positiv auf. Die Taktraten unseres Testmusters betragen 625/993 Megahertz, sie lässt sich aber via Overdrive problemlos auf 680/1.060 Megahertz übertakten. Der 60-Millimeter-Lüfter dreht unter Windows mit 0,4 Sone sehr leise, 1,7 Sone im 3D-Betrieb sind ebenfalls noch nicht nervig. Allerdings klettert die Grafikchip-Temperatur

Empfehlungen der Redaktion:

Leadtek Geforce GTX 260

Leadtek platziert sich mit der GTX 260 deutlich vor allen HD-4870-Karten. Wir machen den Test.

Die zweitschnellste Nvidia-Grafikkarte hort auf den Namen Geforce GTX 260. Das Leadtek-Modell entspricht dabei dem Referenzmodell und weicht auch nicht von dessen Taktraten ab (576/999 Megahertz). Im Vergleich mit der GTX 280 hat Nvidia der GTX 260 allerdings nur 192 statt 240 Pixelshader-Recheneinheiten spendiert. Auch die Speichermenge fällt mit 896 Megabyte gegenüber 1.024 Megabyte nicht so umfangreich aus wie beim großen Bruder (Speicheranbindung: 448 statt 512 Bit). Dafür sparen Käufer bei der Anschaffung über 100 Euro. Anwender, die auf einen hohen Lärmpegel allergisch reagieren, liegen mit der Geforce GTX 260 ebenfalls richtig. Kaum hörbare 1,0 Sone messen wir im Windows-Betrieb. Steigt die Grafikchip-Temperatur im 3D-Betrieb, greift die Lüftersteuerung effektiv ein – mehr als 1,9 Sone haben wir aber selbst im Dauerbetrieb nicht gemessen. Nichts auszusetzen gibt es an der Temperatur des Chips, der maximal 74 Grad warm wird. Akzeptabel ist auch die Leistungsaufnahme: Diese liegt im 3D-Betrieb um 46 Watt unter den Werten einer GTX 280. Nichts Außergewohnliches bietet die Ausstattung von Leadtek. Neben dem hauseigenen Programm Winfox 2.0 liegen das PC-Spiel *Neverwinter Nights 2* sowie ein YUV- und ein DVI-VGA-Adapter bei.

Fazit: Das sehr gute Preis-Leistungs-Verhaltnis und der akzeptable Lärmpegel bescheren der Geforce GTX 260 unsere Empfehlung. Dabei ist die Karte meist deutlich schneller als die kaum günstigere HD 4870. (dw)

GESAMTNOTE: 2,03
Preis: Ca. € 230,- **Preis-Leistg.:** Sehr gut



In den vergangenen vier Wochen ist der Preis der Geforce GTX 260 um rund 100 Euro gesunken. Die Leadtek-Karte kann daher schon fast als Schnäppchen bezeichnet werden.

schon nach kurzer Zeit auf 86 Grad – das ist etwas zu hoch. Legen Sie viel Wert auf eine Spitzenausstattung, schlagen Sie zu. Geizige Spieler greifen zum günstigeren Modell.

ASUS EAH4850 TOP: ÜBERTAKTETE HD 4850 ▮ Asus ist der einzige Hersteller im Testfeld, der seine HD 4850 in übertaktetem Zustand ausliefert. Der Grafikchip taktet dabei um neun Prozent und der Speicher um sechs Prozent höher als beim Referenzdesign. Mit einem Preis von 140 Euro ist die Asus-Karte zwar etwas günstiger als die von Sapphire, bietet aber auch die schlechtere Ausstattung. Neben diversen Asus-Programmen gehören mehrere Adapter zum Lieferumfang. Der Standardlüfter ist im Leerlaufbetrieb mit 0,2 Sone nahezu unhörbar und erzeugt im 3D-Betrieb erträgliche 1,7 Sone. Die Grafikchip-Temperatur beträgt 88 Grad – auch das ist recht viel. Alles in allem bietet Asus eine HD 4850 mit leiser Kühlung an, die nur bei der Ausstattung enttäuscht.

MSI R4850-T2D512: REFERENZDESIGN MIT LEISER KÜHLUNG ▮ Die R4850-T2D512 von MSI entspricht wie das Modell von Sapphire dem Referenzdesign und rechnet mit 625/993 Megahertz Chip-/Speichertakt. Dank Overdrive gelang es uns problemlos, unser Testmuster auf 700/1.080 Megahertz zu übertakten. Bei einer hohen Chiptemperatur von 87 Grad raten wir aber eher davon ab, dauernd mit frisierten Taktraten zu spielen. Der 60-Millimeter-Lüfter geht mit 0,2 Sone im 2D- und 1,7 Sone im 3D-Betrieb relativ leise zu Werke. Die Ausstattung umfasst viele Adapter (u. a. HDMI-DVI und YUV), die MSI-Tools und das Spiel *Colin McRae: Dirt*. Sollte Ihnen die Ausstattung zusagen und der Preis stimmt, können Sie bei der MSI R4850-T2D512 bedenkenlos zugreifen.

FAZIT

Mittelklasse-Grafikkarten

Die Leistung der HD-4870/4850-Karten ist sehr durchwachsen. Während die AMD-Karten unter bestimmten Bedingungen durchaus überzeugen, bricht die Leistung bei nicht optimierten Anwendungen oft deutlich ein. Eine konstant hohe Leistung bietet die Geforce GTX 260, die dank einer kräftigen Preissenkung zunehmend attraktiver wird.

Call of Duty 4

- Die Nvidia-Karten laufen mit 4x AA und 8x AA gleich schnell.
- Mit AA/AF sind 9800 GX2 und GTX 280 gleich schnell.
- AMDs HD 4870 ist fast doppelt so schnell wie die HD 3870.

Call of Duty 4 v1.6, „Im Sumpf"-Spielstand

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 ▶ BED. 30 40 ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 50 60 70 08 90

Grafikkarte	1.280x1.024, kein AA/AF	1.680x1.050, 4x AA/16:1 AF	1.680x1.050, 8x AA/16:1 AF	Preis
Geforce GTX 280 (602/1.107 MHz)	85 (+124%)	68 (+[illegible])	68 (+240%)	360
Geforce GTX 260 (576/999 MHz)	84 (+121%)	60 (+[illegible])	60 (+200%)	230
Geforce 8800 GTS/512 (648/970 MHz)	77 (+103%)	46 (+100%)	46 (+130%)	140
Geforce 8800 GT/512 (600/900 MHz)	74 (+95%)	43 (+87%)	43 (+115%)	100,-
Geforce 9800 GX2 (600/1.000 MHz)	69 (+82%)	68 (+[illegible])	67 (+235%)	280,-
Geforce 8800 GTX (575/900 MHz)	66 (+74%)	45 (+96%)	45 ([illegible])	200,-
Radeon HD 4870 (750/1.800 MHz)	49 (+29%)	42 (+83%)	39 (+95%)	210
Radeon HD 4850 (625/993 MHz)	47 (+24%)	36 (+57%)	34 ([illegible])	140,-
Radeon HD 3870 (775/1.125 MHz)	42 ([illegible])	26 (+13%)	23 ([illegible])	100,-
Radeon HD 3850/512 (668/828 MHz)	38 (Basis)	23 (Basis)	20 ([illegible])	70
Radeon HD 3870 X2 (825/900 MHz)	37 ([illegible])	29 (+26%)	25 ([illegible])	240,-

System: Core 2 Duo E8500, Nforce 680i SLI, 2 x 2 GB DDR-800-Speicher, Catalyst 8.6, Geforce 175.16/177.41

GRAFIKKARTEN

Produkt	Geforce GTX 260 AMP-Edition	Geforce GTX 260 (PC Action Preistipp 10-2008)	Radeon HD 4870	R4870-T2D512-OC
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Leadtek (www.leadtek.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 260,-/gut	Ca. € 230,-/sehr gut	Ca. € 210,-/gut	Ca. € 210,-/gut
Grafikchip, Codename	Geforce GTX 260, GT200	Geforce GTX 260, GT200	Radeon HD 4870, RV770	Radeon HD 4870, RV770
Pixelshader-ALUs/Vertexshader	192/max. 192	192/max. 192	800/160	800/160
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	300/648/1.404 MHz	300/576/1.242 MHz	550/750 MHz	500/780 MHz
Speichertakt (2D/3D)	100/1.053 MHz	100/999 MHz	1.800/1.800 MHz (interner Takt)	2.000/2.000 MHz (interner Takt)
Ausstattung (20%)	1,98	2,20	2,20	[illegible]
Speichermenge/Anbindung	896 MB (448 Bit)	896 MB (448 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3	GDDR3	GDDR5	GDDR5
Monitoranschlüsse	2 x Dual Link DVI	2 x Dual Link DVI	2 x Dual Link DVI	2 x Dual Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	80-mm-Lüfter, Speicherkühler	80-mm-Lüfter, Speicherkühler	70-mm-Lüfter, Speicherkühler	70-mm-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	Winfox 2.0	Power DVD 7, DVD Suite, 3D Mark 06	MSI Tools	
Spiele-Vollversionen	*Race Driver: Grid*	*Neverwinter Nights 2*	*Call of Juarez, Stranglehold, Dungeon Runners*	
Handbuch, Garantie	Gedruckt (deutsch), bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch), 3 Jahre	Gedruckt (deutsch), 2 Jahre	Gedruckt (deutsch), 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges			2 GB USB Stick	
Adapter	YUV-Adapter, DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	YUV-Adapter, DVI-VGA	YUV-Adapter, DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV, Composite, DVI-VGA, HDMI-DVI
Eigenschaften (20%)	1,60	1,60	1,82	1,82
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multisampling, Supersampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x, nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x, nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden, ja (mehrstufig)	Vorhanden, ja (mehrstufig)	Vorhanden, ja (mehrstufig)	Vorhanden, ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Temperatur (3D)	74 °C (Grafikchip)	74 °C (Grafikchip)	85 °C (Grafikchip)	67 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	1,0/2,2 Sone, 31/38 dB(A)	1,0/1,9 Sone, 31/36 dB(A)	0,3/2,7 Sone, 22/40 dB(A)	0,3/3,5 Sone, 23/44 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	84/225 Watt (ganzer PC)	96/223 Watt (ganzer PC)	119/215 Watt (ganzer PC)	126/220 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (GPU/RAM)	700/1.270 MHz	720/1.250 MHz	790/2.200 MHz	790/2.200 MHz
CoD4 + *UT3*, 1.280x1.024, kein AA/AF	98,9 Fps (sehr gut)	98,5 Fps (sehr gut)	81 Fps (sehr gut)	84,7 Fps (sehr gut)
CoD4 + *UT3*, 1.680x1.050, 4x AA/16:1 AF	83,5 Fps (sehr gut)	79 Fps (sehr gut)	60,5 Fps (sehr gut)	64,7 Fps (sehr gut)
CoD4 + *UT3*, 1.680x1.050, 8x AA/16:1 AF	80,4 Fps (sehr gut)	76,5 Fps (sehr gut)	56 Fps (gut)	60 Fps (sehr gut)
FAZIT	Wertung: 1,99 + Hohe Taktraten + Aktuelles Spiel inklusive − Kein Direct X 10.1	Wertung: 2,03 + Günstiger Preis + Lärmpegel akzeptabel − Kein Direct X 10.1	Wertung: [illegible] + Hochwertige Ausstattung + Sehr leise unter Windows − Lärmpegel im 3D-Betrieb	Wertung: 2,75 + Hohe Taktraten + Gute Kühlung − Lärmpegel im 3D-Betrieb



GRAFIKKARTEN

Produkt	GC-HD487XTG5-E3	Radeon HD 4850	EAH4850 TOP	R4850-T2D512
Hersteller/Webseite	Gecube (www.gecube.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.asus.com.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/gut	Ca. € 150,-/gut	Ca. € 140,-/gut	Ca. € 140,-/gut
Grafikchip, Codename	Radeon HD 4870, RV770	Radeon HD 4850, RV770	Radeon HD 4850, RV770	Radeon HD 4850, RV770
Pixelshader-ALUs/Vertexshader	800/160	800/160	800/160	800/160
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	500/750 MHz	160/625 MHz	500/680 MHz	500/625 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.800/1.800 MHz (interner Takt)	500/993 MHz	750/1.050 MHz	750/993 MHz
Ausstattung (20%)	2,75	2,30	2,63	2,63
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Monitoranschlüsse	2 x Dual Link DVI	2 x Dual Link DVI	2 x Dual Link DVI	2 x Dual Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	70-mm-Lüfter, Speicherkühler	60-mm-Lüfter, Speicherkühler	60-mm-Lüfter, Speicherkühler	60-mm-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	–	Power DVD 7, DVD Suite, 3D Mark 06	Asus-Tools	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen		*Call of Juarez, Stranglehold, Dungeon Runners*		*Colin McRae: Dirt*
Handbuch, Garantie	Gedruckt (englisch), 2 Jahre	Gedruckt (deutsch), 2 Jahre	Gedruckt (deutsch), 3 Jahre	Gedruckt (deutsch), 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges		2 GB USB Stick		
Adapter	YUV, Composite, DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV-Adapter, DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV, Composite, DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV, Composite, DVI-VGA, HDMI-DVI
Eigenschaften (20%)	1,82	1,82	1,82	1,82
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multisampling, Supersampling	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x, nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x, nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x, nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x, nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden, ja (mehrstufig)	Vorhanden, ja (mehrstufig)	Vorhanden, ja (mehrstufig)	Vorhanden, ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	3,16	3,33	3,48	3,52
Temperatur (3D)	85 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)	88 °C (Grafikchip)	87 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,3/2,3 Sone, 22/38 dB(A)	0,4/1,7 Sone, 23/36 dB(A)	0,2/1,7 Sone, 21/36 dB(A)	0,2/1,7 Sone, 21/36 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	133/222 Watt (ganzer PC)	93/178 Watt (ganzer PC)	98/195 Watt (ganzer PC)	94/177 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (GPU/RAM)	790/2.200 MHz	680/1.060 MHz	700/1.150 MHz	700/1.080 MHz
CoD4 + *UT3*, 1.280x1.024, kein AA/AF	81 Fps (sehr gut)	78 Fps (sehr gut)	80,1 Fps (sehr gut)	78 Fps (sehr gut)
CoD4 + *UT3*, 1.680x1.050, 4x AA/16:1 AF	60,5 Fps (sehr gut)	47,5 Fps (gut)	50,4 Fps (gut)	47,5 Fps (gut)
CoD4 + *UT3*, 1.680x1.050, 8x AA/16:1 AF	56 Fps (gut)	45,5 Fps (gut)	48,2 Fps (gut)	45,5 Fps (gut)
FAZIT	Wertung: 2,82 + Sehr leise unter Windows + Hohes Übertaktungspotenzial − Magere Ausstattung	Wertung: 2,94 + Leise Kühlung + Hochwertige Ausstattung − Vergleichsweise teuer	Wertung: 2,98 + Hohe Taktraten + Leise Kühlung − Hohe Grafikchip-Temperatur	Wertung: 3,00 + Leise Kühlung + Niedriger Stromverbrauch − Hohe Grafikchip-Temperatur



DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR präsentiert:

Die schnellsten Serien PCs der Welt!

www.COMBAT-READY.de & www.Kostenlose-PC-Kaufberatung.de

COMBAT! Silentium PC Q9300@3.4 GHz 9800GTX



abit IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core 2 Quad Q9300 @ 3.4 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB GF 9800GTX Combat Mod U-XL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.3 -> 2.4 Sone ! 17379 3D

... nächsten ... Lager ... 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

899.95

Silentium E8400 mit Windows VISTA™

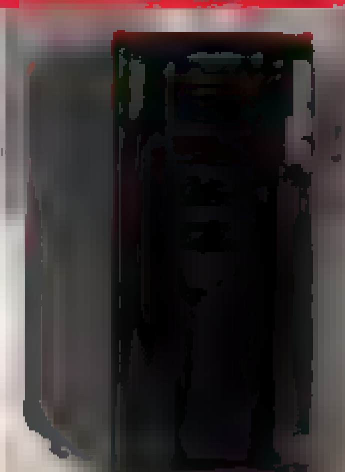


abit I-45CV mit Intel Chipsatz
Intel Core 2 Duo E8400 3.0 GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
320 GB SATA HDD 16M Samsung
512 MB ATI Radeon 4850
20X SATA DVDRW/350W Silent
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
...7(Idle)-> 1.2 (max.) Sone !

Blitzversand!
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

599.95

COMBAT! Silentium E8400 3.0GHz 8800GT

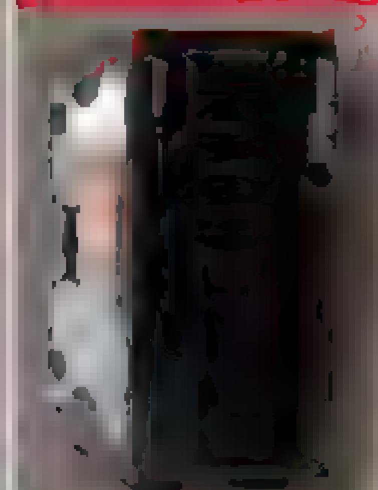


abit IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Wolfdale E8400 3.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin Kit
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512 MB GeForce 8800GT XFX
400W be quiet! Low Noise Netzteil
0.4 -> 1.0 Sone ! 13605 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.95

COMBAT! Gaming Q6600 @ 3.2 GHz 9800GTX



abit IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core2Quad Q6600 @ 3.2 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
320 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB XFX nVidia GF 9800GTX
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.1 -> 1.8 Sone ! 15972 3D Mark

...stellt am nächsten ...2.00 da! ...tere Rechner ab Lager ... 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

OC-Komponenten

ab sofort erhalten Sie bei uns im Shop getestete OC Komponenten:
schnellste 9800GTX am Markt:
9800GTX Ultra XXL mod by Combat OC Team 810MHz/2300MHz/128@2000 ...
schnellste ATI Radeon 4850 und 4870 in Vorbereitung! Auch mit Wasserkühlung.
pre-tested OC CPUs + Mainboards regelmäßig verfügbar: QX 9650@ 4.0GHz, Q9450@ 3.6GHz, Q9300@3.4, E8400@4.0

COMBAT! Silentium Liquid Q9450 @ 3.6 GHz 9800GTX



abit IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
4096 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
500 GB SATA 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB nVidia GeForce 9800GTX
700W be quiet! Low Noise Netzteil
Innovatek Wasserkühlung

... 60 Monate ... Garantie, Hotline, ..

COMBAT! Gaming Q9450 @ 3.6 GHz 9800GTX U-XXL



abit IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
4096MB DDR2-1066 RAM Mushkin
750 GB SATA HDD Samsung 32MB
22x SATA DVD Brenner Samsung
512MB 9800GTX COMBAT Mod U-XXL
700W be quiet! Low Noise Netzteil

... 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

GREY ist DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR und Deutschlands einziger PC Hersteller der Ihnen Zufriedenheit garantiert! Sie kaufen bei uns ein von unseren Spezialisten auf (Hoch) Leistung, Gerauscharmut und Langlebigkeit konzipiertes High End Produkt mit perfektem Service. Im Kaufpreis jedes COMBAT READY! PC ist das umfangreichste Garantie- und Servicepaket enthalten, das es weltweit am Markt gibt. Wir garantieren Ihnen schnellen und effizienten Service. Ihren neuen COMBAT READY! PC konnen Sie mit unserem Blitzversand schon morgen um 12.00* anschalten. Schneller und bequemer geht es nicht! Sparen Sie durch direkten Einkauf beim Hersteller, denn Sie kaufen Ihren COMBAT READY! PC bei uns direkt ab Werk. Jeder COMBAT READY! PC wird bei uns von der Assemblierung über die Endkontrolle und die Verpackung von nur einem Techniker gefertigt. Unsere serverunterstutzte Endkontrolle prüft bei jedem PC die Kompatibilität, Richtigkeit und Funktion. Sie erhalten eine Qualitätsurkunde, auf der unser Techniker mit seiner Unterschrift für die Qualität und Einhaltung unserer hohen Produktionsstandards burgt.

...0 Monate Garantie ... Hotline, 30 Tage ...

Silentium Q67 +Windows VISTA™



abit IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Quad Q6700 4x 2.66 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
500 GB SATA 16MB Samsung
896MB nVidia GeForce GTX260
22X DVDRW / 550W be quiet!

... 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

Kaufen Sie beim Testsieger!

„schnell und leise zum Testsieg" und „hohe Spieleleistung und leise Kuhlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg". Fazit: „Tolles Spielepaket"
„... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfahigen Komplett-PC ...haben mochten."
„..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet ... Er ist schneller. .., verfugt uber bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.
„..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfahig und schnell.

www.Grey-Computer.de

Besuchen Sie auch unsere Seite mit den „...-PC der Welt!" Office, Multimedia und Gaming PCs mit 0.1 Sone!

powered by abit

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit

Tel.: 0 22 36 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

So läuft's wie geschmiert

Age of Conan: Hyborian Adventures



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6750/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX
  Radeon HD 3870/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Neben einer leistungsstarken Rechenzentrale benötigen Sie für das *Conan*-Online-Rollenspiel vor allem eine potente Oberklasse-Grafikkarte, die idealerweise über 1 Gigabyte Speicher verfügt. Nutzen Sie zur Verbesserung der Leistung die vorgegebenen Grundeinstellungen.

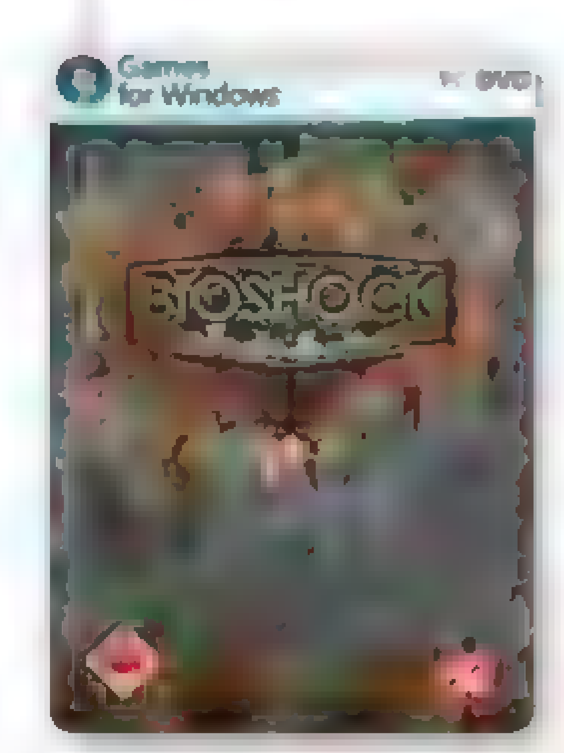
Assassin's Creed



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkernprozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX10-Grafikkarte ist ebenfalls Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

Bioshock

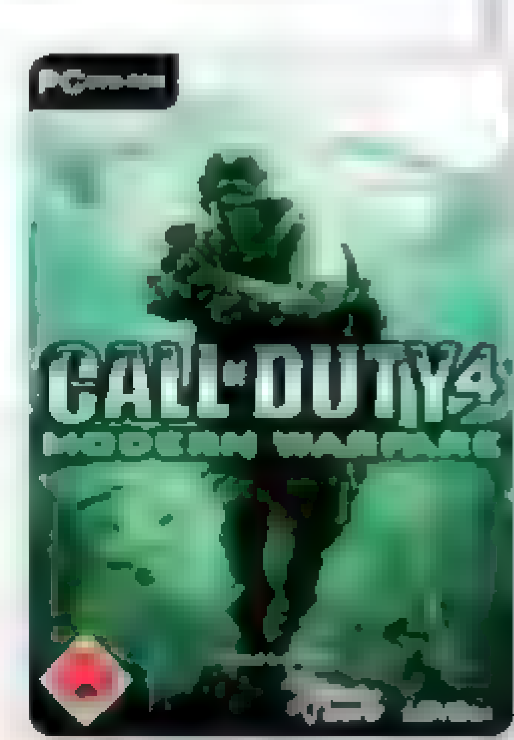


- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850) einen Prozessor mit zwei Kernen. Falls Sie bereits mit der DX9-Optik zufrieden sind, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S
  Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)



Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Counter-Strike: Source

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life-2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteiger-PC. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis

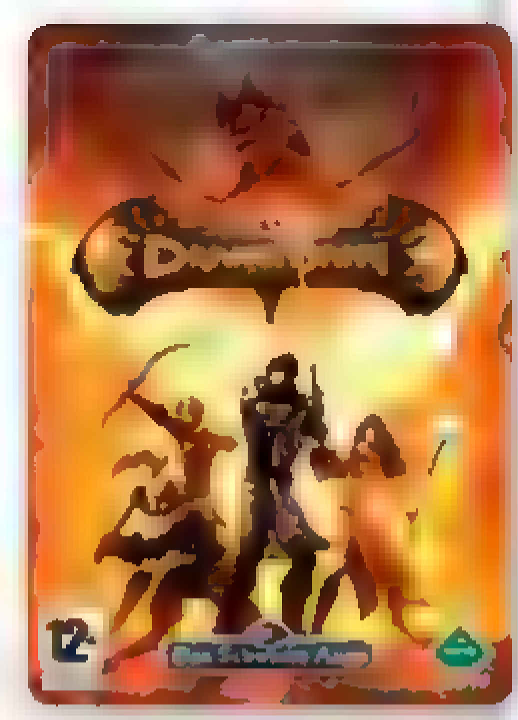
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/9800 GTX (DX10)
  X1950 Pro/HD 4870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)



Unter DX10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikernprozessor ist Pflicht, ein Vierkernmodell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

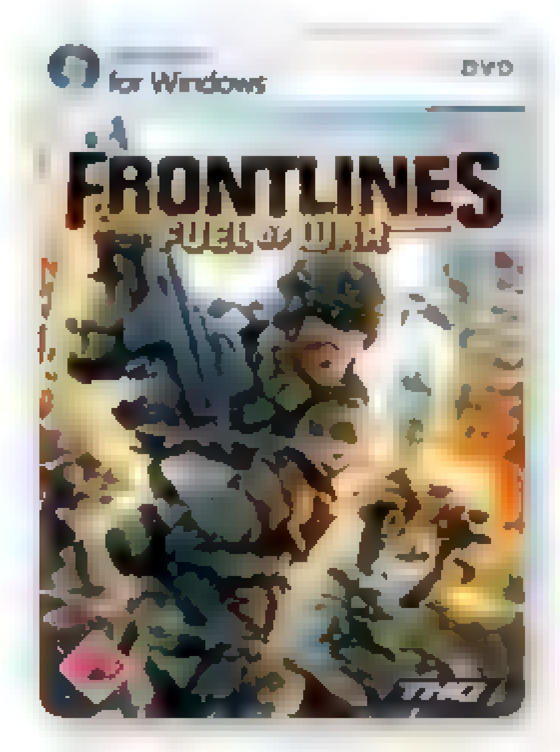
Drakensang

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  Geforce 8600 GTS/8800 GT
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)



Die Nebula-Engine profitiert nur sehr wenig von Mehrkernprozessoren, daher wirkt sich nur die reine Megahertz-Leistung auf die Gesamtleistung aus. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen deutlich geringer. Bester Tuning-Tipp: Verzichten Sie auf Schatten.

Frontlines: Fuel of War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 Usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

Gothic 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite in puncto Leistung die Nase vorn.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Half-Life 2: The Orange Box



- Prozessor
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,6 GHz
- Grafikkarte
  Geforce 7600 GT/ Radeon HD 2600 XT
- Arbeitsspeicher
  1 GB
- Hauptplatine
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal, welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

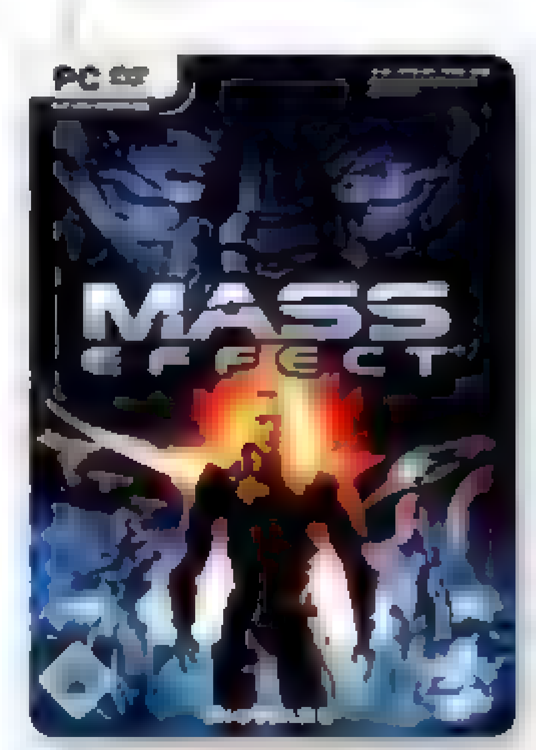
Hellgate: London



- Prozessor
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- Grafikkarte
  GF 7950 GT/8800 GT (DX10), X1950 Pro/HD 4850 (DX10)
- Arbeitsspeicher
  2 GB
- Hauptplatine
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4850. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

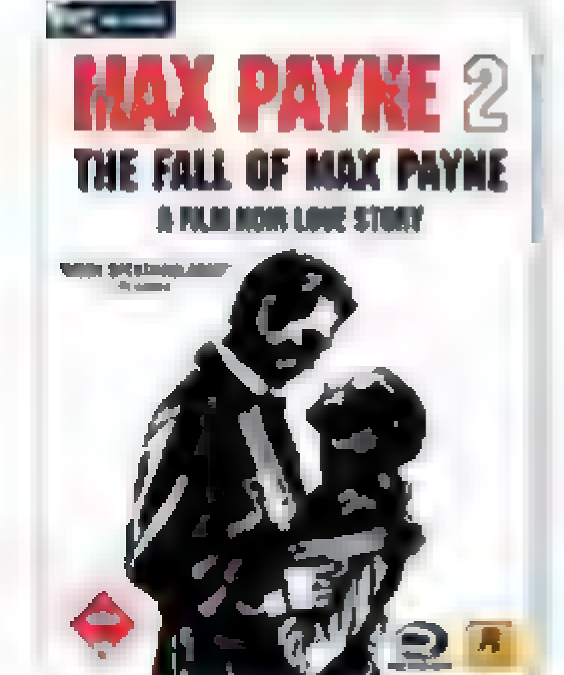
Mass Effect



- Prozessor
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- Grafikkarte
  Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870/4850
- Arbeitsspeicher
  2 GB
- Hauptplatine
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Laufen Spiele mit der *Unreal*-Engine 3 bei Ihnen flüssig, brauchen Sie für *Mass Effect* nicht aufzurüsten. Ansonsten ist das Rollenspiel bereits mit Mittelklasse-Hardware problemlos spielbar. Ruckelt es trotzdem, schalten Sie die Bewegungsunschärfe und die Option „Körnigkeit" ab.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

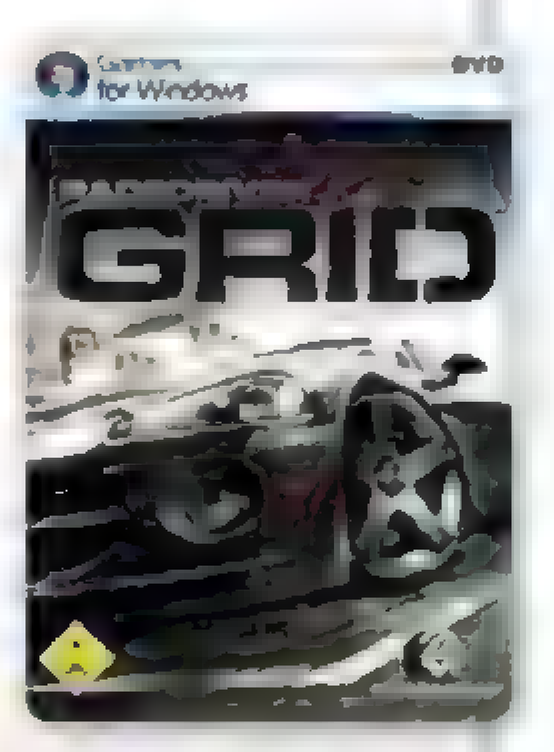


- Prozessor
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- Grafikkarte
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- Arbeitsspeicher
  512 MB
- Hauptplatine
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Race Driver: Grid

- Prozessor
  Athlon 64 X2 6400+/ C2D E6550/C2Q Q6600
- Grafikkarte
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870/4850
- Arbeitsspeicher
  2 GB
- Hauptplatine
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Obwohl der optimale Prozessor für *Grid* ein Vierkernmodell ist, reicht auch schon ein Zweikern-Pendant mit hohem Takt wie ein Core 2 Duo E6550 oder Athlon X2 6400+. Laufen die Rennen nur im Schneckentempo ab, reduzieren Sie die Reflexionen und die Wagen-Detailstufe.



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- Prozessor
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- Grafikkarte
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- Arbeitsspeicher
  2 GB
- Hauptplatine
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

The Witcher



- Prozessor
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- Grafikkarte
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- Arbeitsspeicher
  2 GB
- Hauptplatine
  Gigabyte M57SLI S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikernprozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

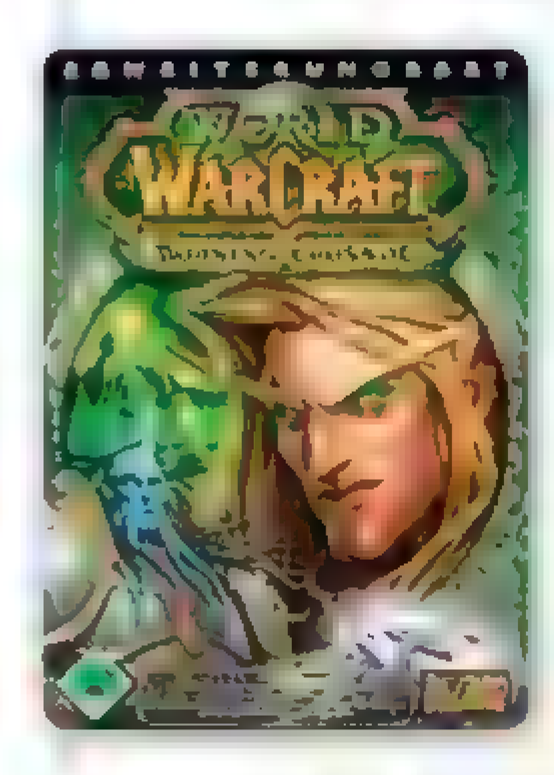
Unreal Tournament 3



- Prozessor
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6550/E6600
- Grafikkarte
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX10), X1950 Pro/HD 3870 (DX10)
- Arbeitsspeicher
  2 GB
- Hauptplatine
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkernprozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- Prozessor
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- Grafikkarte
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- Arbeitsspeicher
  1 GB
- Hauptplatine
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte nutzen deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 4* und *Unreal Tournament 3*. AGP-Karten: *Crysis* statt *Call of Duty 4*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 100,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	[illegible]
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	[illegible]
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 400,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 (DDR3)	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	[illegible]
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 380,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 (DDR3)	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 180,-	Geforce 9800 GTX	512 (DDR3)	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	[illegible]
Asus EN8800GTX	ca. € 200,-	Geforce 8800 GTX	768 (DDR3)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	89 Fps	58,5 Fps	[illegible]
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 170,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	[illegible]
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	[illegible]
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 110,-	Geforce 9600 GT	512 (DDR3)	700/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	[illegible]
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 130,-	Geforce 8800 GT	512 (DDR3)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	[illegible]
Sapphire Radeon HD 4780	ca. € 210,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	[illegible]
MSI R4870-TD512-OC	ca. € 210,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	780/2.000 MHz	800/160	0,3/3,5 Sone	84,7 Fps	60 Fps	[illegible]
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 260,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 (DDR3)	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	[illegible]
Asus EAH4850 TOP	ca. € 140,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	80,1 Fps	48,2 Fps	[illegible]
MSI R4850-T2D512	ca. € 140,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	625/993 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	[illegible]
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 110,-	Radeon HD3870	512 (DDR4)	797/993 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	76,6 Fps	31,4 Fps	[illegible]
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 90,-	Radeon HD3850	512 (DDR3)	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	[illegible]
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 100,-	Radeon X1950 Pro	256 (DDR3)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	56,9 Fps	20,1 Fps	[illegible]

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 290,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Wak. Ansch.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 200,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 120,-	P35	F2/2.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5Q Pro	ca. € 95,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	-	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte P35-DS3	ca. € 80,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3	ca. € 85,-	P45	1.1/1.0	-	4	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P7N SLI Platinum	ca. € 100,-	Nforce 750i SLI	1.0B/1.0	-	2	x16 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 2x Firewire	Gut	Hetapipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,60
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4Coredual-VSTA	ca. € 55,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 110,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 150,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 130,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 50,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	[illegible]
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	[illegible]

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	[illegible]
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Mushkin 996578	ca. € 50,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	[illegible]

DDR3-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 370,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 110,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

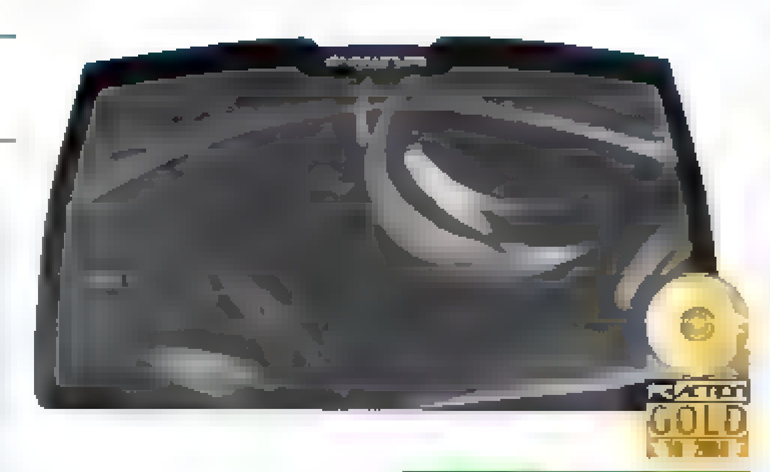


	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 110,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	[illegible]
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 120,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	[illegible]
Samsung Spinpoint F1 HD753LJ	ca. € 65,-	SATA 2	750 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,3 ms	32 MB	71,7 MB/s / 71,4 MB/s	[illegible]

LABORBERICHT

Nova Master

HERSTELLER	PREIS
Nova	Ca. € 20,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.esportnova.com	Gut



Die Kunststoffnutzfläche der 380x237 Millimeter großen Mausunterlage im 16:10-Format bietet auch genug Platz für die Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die geringe Höhe von fünf Millimetern und die abgerundete Kante am unteren Ende garantieren eine optimale Ergonomie. Die Start- und Reibwiderstände des absolut rutschfesten Mauspads sind sehr gering. (fs)

GESAMT 1,50

A-Data USB Flash Drive S701 8 GB

HERSTELLER	PREIS
A-Data	Ca. € 35,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.oc-wear.de	Gut

Dank seiner geringen Größe (37x20x8 Millimeter, 10 Gramm) passt der 8-GB-USB-Stick an jeden Schlüsselbund. Um den Stecker zu schützen, können Sie ihn im schmucken Gehäuse versenken. Die Lesegeschwindigkeit fällt mit 31 Megabyte/s sehr gut aus. Die Schreibleistung von 9,1 Megabyte/s enttäuscht. (fs)

GESAMT 2,20

LG W2252TE

HERSTELLER	PREIS
LG	Ca. € 260,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.lge.com	Gut

Der mit einem TN-Panel, D-Sub- und DVI-Anschluss ausgestattete 22-Zoll-Flachbildschirm (native Auflösung: 1.680x1 050) ist ein Stromsparer und eignet sich sehr gut zum Spielen. Die Reaktionsgeschwindigkeit beträgt gute 24 Millisekunden und der Helligkeitsbereich 50 bis 220 Candela. Der Farbraum ist jedoch nur befriedigend. (fs)

GESAMT 1,60

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL (4:3) BIS 22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX+ (19 Zoll, 4:3)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 205,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97



24 ZOLL (16:10)

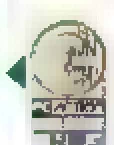
	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo HD2441W	ca. € 900,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dynamische Helligkeit, USB-Hub	1,77
Benq FP241W	ca. € 640,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	[illegible]



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,30
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL 8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	210 Watt		Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



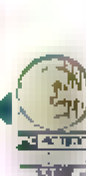
SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 120,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,70



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Raptor Gaming M3 Platinum	ca. € 75,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-155 Gramm	Ja	Nein	1,63
Logitech MX 518	ca. € 25,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCs



Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	€ 60,-
AMD Athlon 64 X2 5600+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 45,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 140,-
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 40,-
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	€ 50,-
Tagan 2-Force II (400 Watt)	
GEHÄUSE	€ 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 515,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	€ 125,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 25,-
Scythe Kama Cross	
HAUPTPLATINE	€ 95,-
Asus P5Q Pro (P45)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 230,-
Leadtek Geforce GTX 260 (896 MB)	
SOUNDKARTE	€ 55,-
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	€ 60,-
Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 80,-
Thermaltake Armor Jr.	

€ 885,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	€ 410,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 190,-
Asus Rampage Formula (X48)	
ARBEITSSPEICHER	€ 70,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 345,-
Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	€ 170,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1	
FESTPLATTE	€ 110,-
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	€ 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	
GEHÄUSE	€ 220,-
Silverstone TJ09	

€ 1.910,-*

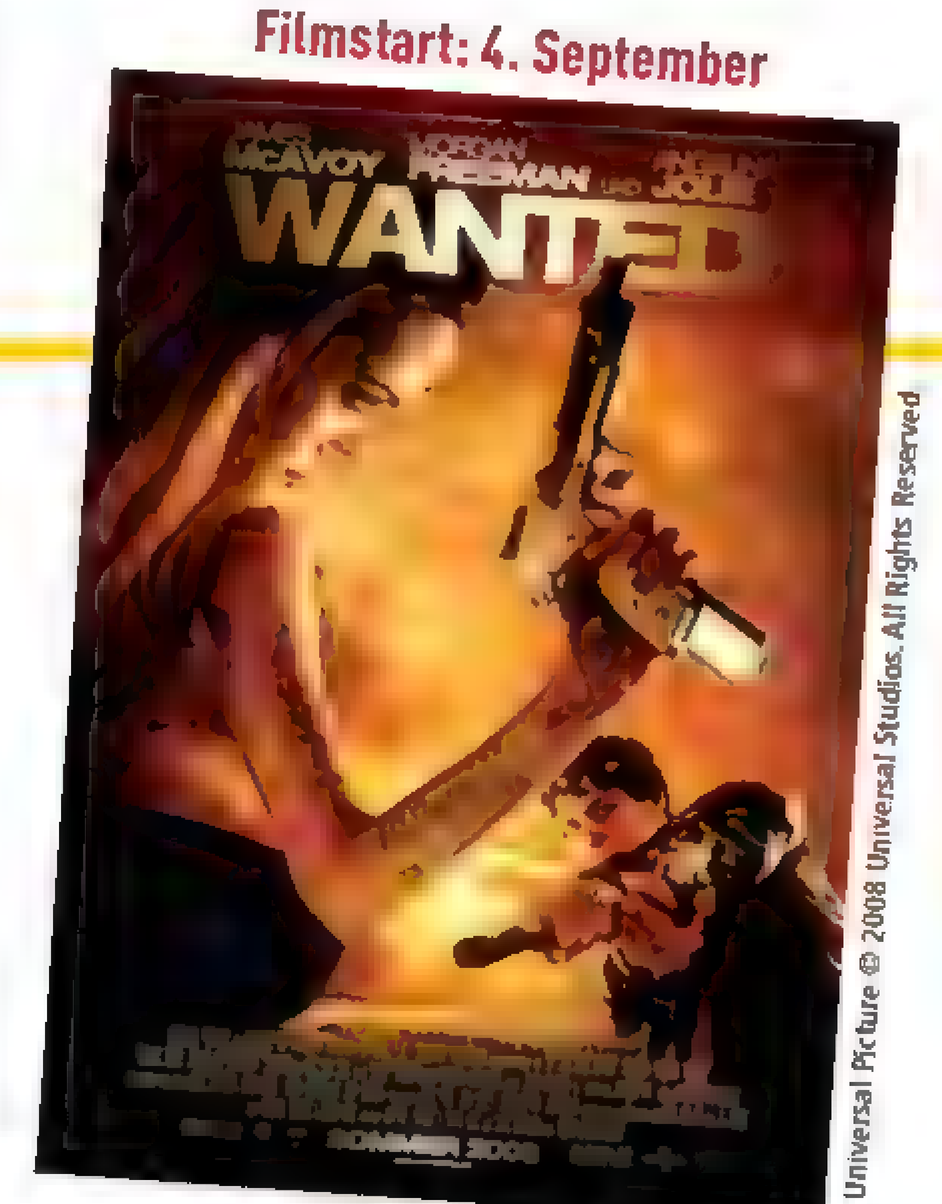
* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

Da schau her!

Preise im Gesamtwert von 3.500 Euro locken! Die tollen Sachen hat 24U Media zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

Filmstart: 4. September



www.wanted-film.de

Preise rund um den Actionknüller Wanted

Pünktlich zum Start von *Wanted* verlosen wir zusammen mit Toshiba, Titus, Sonim und Universal heiße Preise passend zum Film.

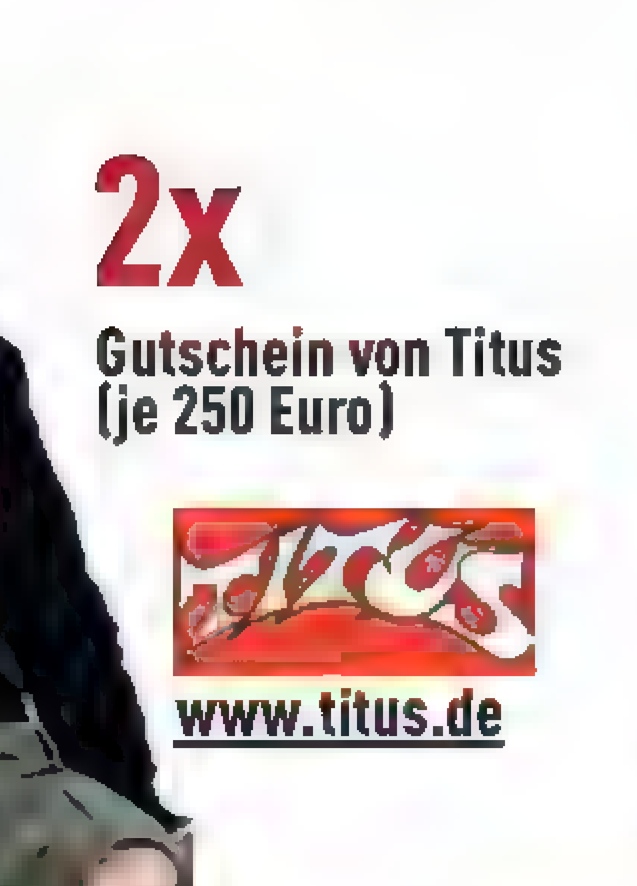
Mit dem Toshiba 40XF355D können Sie das Kinoerlebnis zu Hause fortsetzen – eine Bildschirmdiagonale von über einem Meter zaubert Bilder in Full-HD-Auflösung in Ihr Wohnzimmer. Und bei wem es im Alltag mindestens genauso turbulent zugeht wie bei Angelina Jolie und Co., der findet mit dem nahezu unzerstörbaren Handy XP1 von Sonim einen treuen Begleiter. Die Skater-Veteranen von Titus legen sogar noch zwei Kleidungsgutscheine im Wert von jeweils 250 Euro oben drauf. Aber auch das Trostpreispaket (USB-Stick, Ipod-Tasche und T-Shirt) ist nicht zu verachten.



20x
Fanpaket (Shirt, Ipod-Tasche, Biometric-USB-Stick)







2x
Gutschein von Titus (je 250 Euro)

www.titus.de

5x
Sonim XP1
www.toughestphone.com



TOSHIBA
Leading Innovation >>>

1x
Toshiba 40XF355D

Gesamtwert ca. € 3.500,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt der Comic-Autor, auf dessen Werken der Film *Wanted* basiert?

a) D-Mark
b) Mark Millar
c) Euro-Mark
d) Steiermark

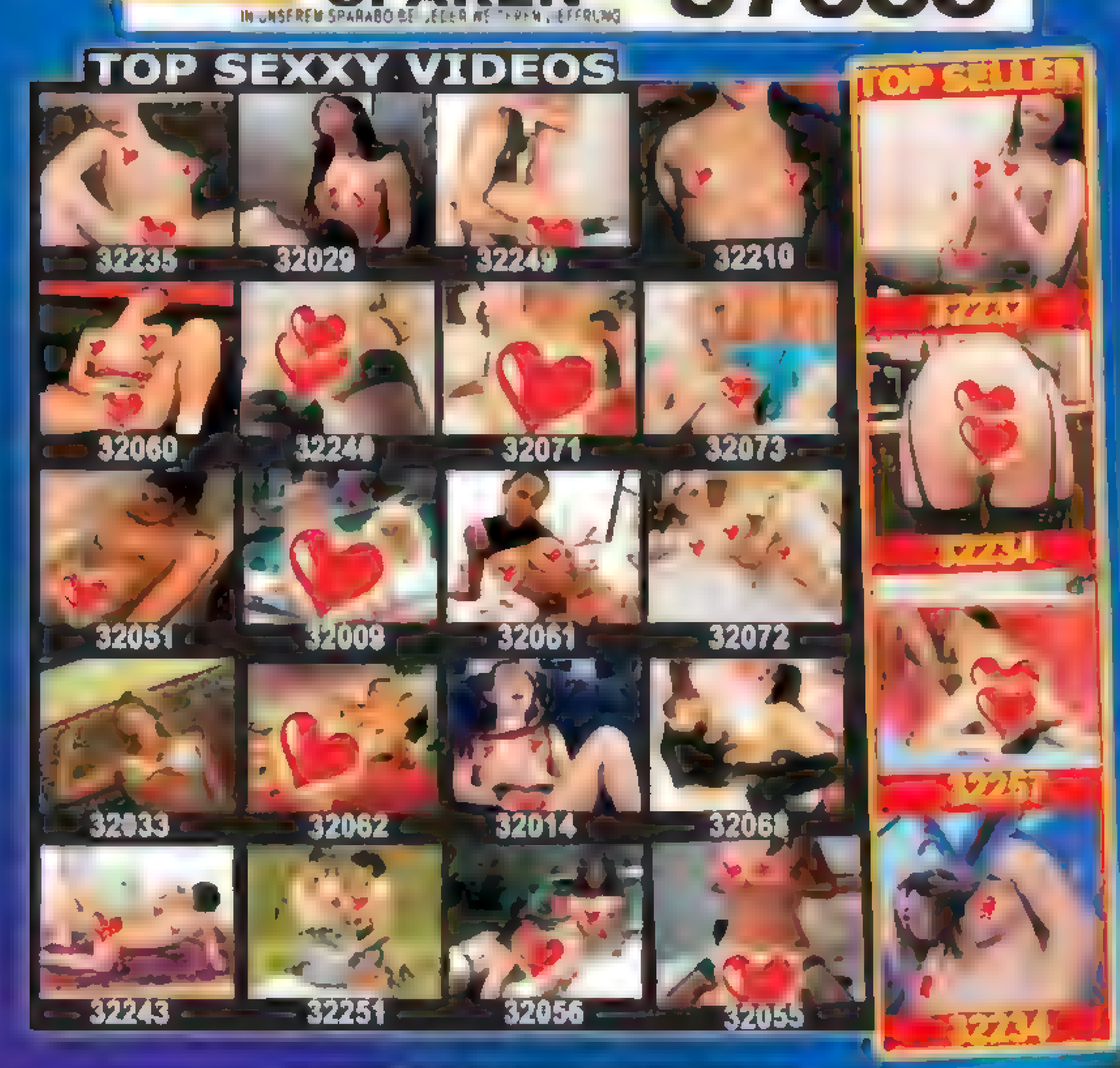
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 13. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 1. Oktober 2008.



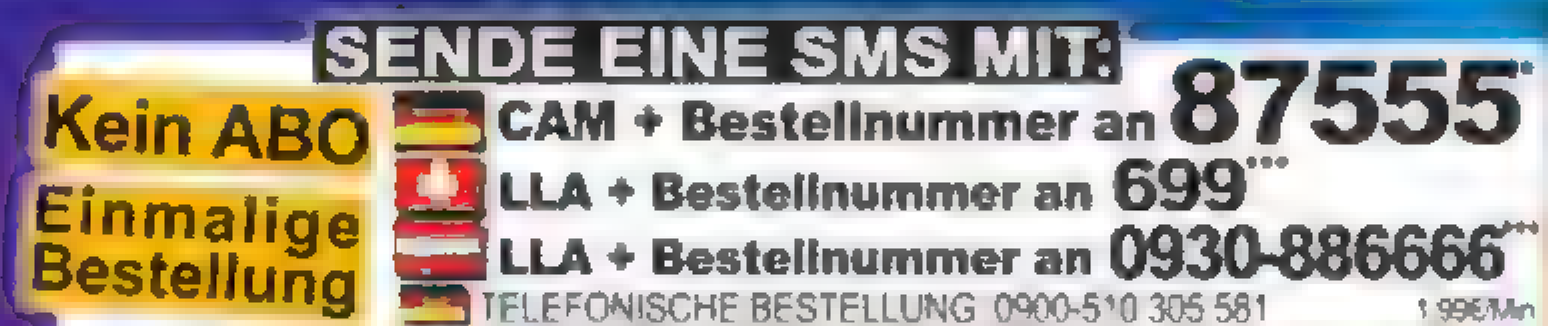
ACTION HANDY GAMES
SENDE PAL+ BESTELLNUMMER PER SMS AN:
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
87555



SEXXXY HANDY GAMES
TOP 10 CHARTS
Best. Nr. 20100
Alle TOP-Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis 10. Immer super aktuell auf Dein Handy!
TOP SELLER
TOP WALLPAPER
45124
43782
43376
43210
45001
43383
43964
43353
43190
43799
42631
43770
43388
45104
43768
43930
45100
43997
43236
43788
LOVE
42769



TOP SEXXY VIDEOS
TOP SELLER
32235
32029
32249
32210
32060
32244
32071
32073
32051
32009
32061
32072
32033
32062
32014
32068
32243
32251
32056
32055



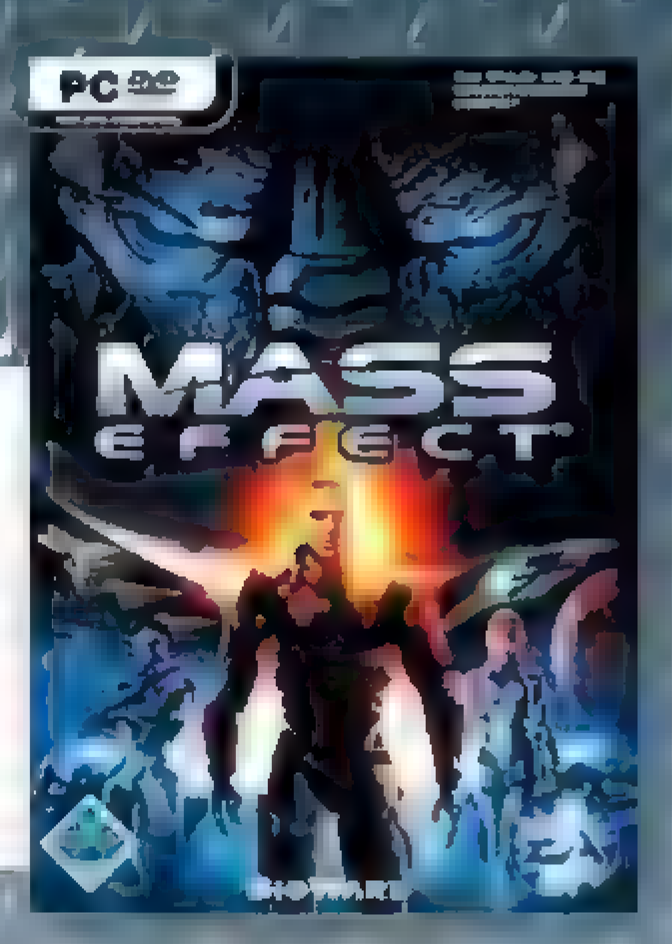
SENDE EINE SMS MIT:
Kein ABO
Einmalige Bestellung
CAM + Bestellnummer an 87555
LLA + Bestellnummer an 699
LLA + Bestellnummer an 0930-886666
TELEFONISCHE BESTELLUNG 0900-510 305 581



SEXXXY LOGOS
TOP SELLER
43467
43464
43730
43728
45057
45073
45083
43623
43590
43961
43315
43072
43462
43460
43562
43808
45070
43292
WWW.HANDYSPIEL.DE

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!





SCIENCE-FICTION-SPIEL

MASS EFFECT

Du verhinderst die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

Lieferung solange Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003416



MEGA-HORROR x 4

FILMPAKET PC ACTION (CALVAIRE, HELLEVATOR, EVIL, SUICIDE CIRCLE)

Definitiv nichts für schwache Nerven.

Lieferung solange Vorrat reicht.

Achtung: FSK 18!

PRÄMIEN-NR.: 003493

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische Film-Ausgabe und wir schenken Ihnen ein geniales Dankeschön!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und ein tolles Filmpaket abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax +49 (0)89 20 028 111

❐ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben, Ausland € 101,00/12 Ausgaben)



Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA FJ 05

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

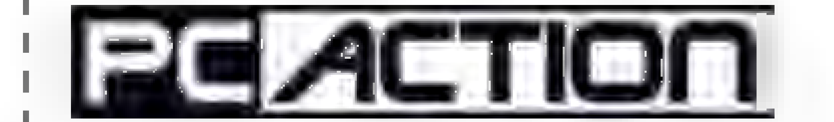
Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur/Objektleitung Petra Fröhlich
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme

Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Activision
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben.
Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, X3, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

PC ACTION 11/2008 ERSCHEINT AM 17. SEPTEMBER 2008

PC ACTION KOCHT

Jeden Monat kochen Joachim Hesse und Ralph Wollner für Sie das jüngste Gericht und veröffentlichen das Tatortvideo auf der Beilage-DVD. In dieser Ausgabe gibt es Episode 24 ...



Warburger Online

Verwöhnen Sie Ihren Gaumen mit leckeren Hamburgern nach einem amerikanischen Original-Rezept. Sie werden nie wieder einen anderen Burger essen wollen – versprochen!



In den meisten Fast-Food-Ketten wiegen die Hamburger-Frikadellen (im Fachjargon „Paddies“ genannt) gerade mal 125 Gramm. Wir bieten allerdings die richtige Männervariante und packen stolze 200 Gramm Fleisch auf jeden Burger. Doch bevor es losgeht, sollten Sie noch ein paar Dinge vorbereiten.

Zuerst machen Sie sich an die Sauce, das Herzstück eines gelungenen Burgers. Mischen Sie Ketchup, Senf und Mayonaise und schmecken Sie das Ganze mit schwarzem Pfeffer (am besten grob gemahlen) ab – fertig ist das leckere Sößchen. Nun formen Sie aus dem Rinderhackfleisch vier Paddies und drücken Sie sie mit angefeuchteten Händen ordentlich platt. Es ist wichtig, dass Sie die Dinger fest zusammenpressen, ansonsten könnten sie beim Anbraten auseinanderfallen. Legen Sie die Frikadellen vorsichtig in eine Pfanne mit heißem Fett. Sobald das Fleisch bis zur Hälfte angebräunt ist, wenden Sie die Paddies. Achtung: Einen Original-Burger wendet der Profi nur einmal! Während die Paddies bruzzeln, schneiden Sie die Tomaten und Gurken in Scheiben, die Zwiebeln verarbeiten Sie zu Ringen. Zum Schluss alles zwischen zwei Brötchenhälften stapeln und heiß genießen. Salatblatt nicht vergessen! ;-)

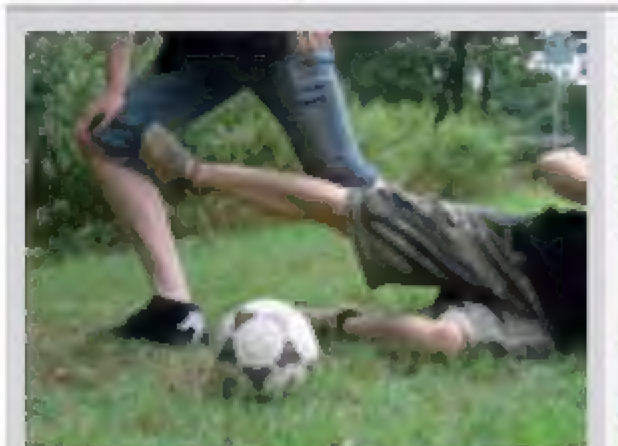
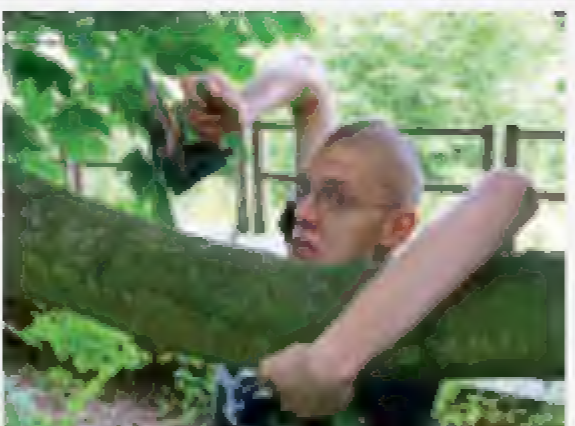
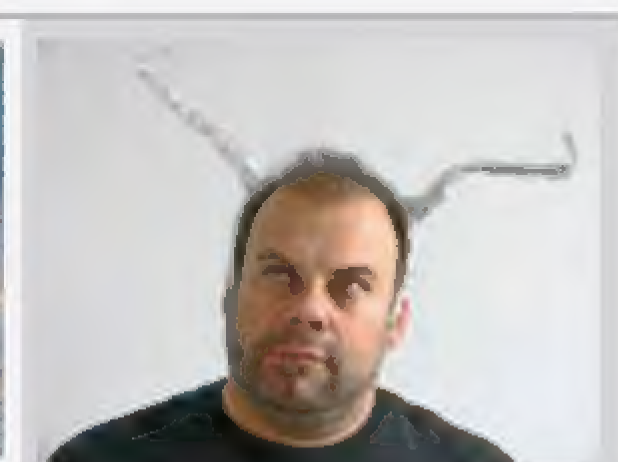




DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

HOL DIR DIE ALTEN FOLGEN ALS DVD AUF WWW.PCACTION.DE/SHOP!

Fünf Sportarten, die olympisch werden sollten*

 PLATZ 1 Blindenfußball	 PLATZ 2 Extrembügeln	 PLATZ 3 Unterwassereishockey	 Foto: mauritius image PLATZ 4 Nichtschwimmersprint	 PLATZ 5 Amateurfunkpeilen
IDEEN-FAKTOR				
Die Spieler kicken einen Ball übers Feld, der rasselt. Die Idee ist pfiffig, dafür verteilen wir natürlich einen sehr hohen Ideen-Faktor von **5,5**	Die Sportler bügeln im Freien unter Extrembedingungen, etwa an Steilhängen und Kletterwänden oder auf Bäumen. Lustiger Ansatz, ergo: **3,3**	Taucher ohne Sauerstoffflasche schubsen auf der Eisunterseite (!) einen Schaumpolystyrol-Puck in Tore. Hammer-Idee, deshalb gibt's **6,5**	Nichtschwimmer sprinten in seichten Becken 100 Meter. Toll, diese Idee hatten wir bereits, als wir noch gelben Schnee gegessen haben. **1,2**	Die Teilnehmer rennen wie Gestörte im Wald rum und suchen Sender. Wer am wenigsten verpeilt ist, gewinnt. Na ja, eher weniger originell. **2,2**
SPASS-MULTIPLIKATOR				
Weil die Spieler *nicht* rasseln, gibt es lustige Kollisionen. „Rechts!" reinrufen, wenn der Ball links ist, macht auch Spaß. Hoher Multiplikator: **83,5**	Hallo? Wir wollen schon unseren Frauen nicht beim Bügeln zuschauen und Sychronbügeln als Mannschaftssportart ist ja wohl schwul! **17,5**	Wenn die Taucher aus dem Eiswasser steigen und ihre Piephähne stecknadelkopfgroß sind, baut dies das eigene Ego auf. Spaß hoch drei! **87,5**	Hüpfende Brüste in hautengen Bikinis sind einen Blick wert. Wenn letztlich nur nicht der nun folgende Zuschauertauglichkeits-Divisor wäre ... **46**	Ziellos im Wald herumirren, das erinnert uns an die Bundeswehr, deren Spaßfaktor ja dem eines Furunkels unter der Vorhaut entspricht. **25,5**
ZUSCHAUERTAUGLICHKEITS-DIVISOR				
Wir würden den Sport noch unterhaltsamer finden, wenn auch die Torhüter und Schiris blind wären. Sind sie aber nicht. Deshalb hoher Divisor: **23,4**	Spezialdisziplinen wie das Bügeln während eines Marathonlaufs durch den Briten Matthew Hearne sind dann doch ziemlich unterhaltsam. **5,2**	Man kann sich die teuersten Sitzplatzkarten kaufen, hilft nix: Zuschauer sehen beim Unterwassereishockey NULL. Ergibt den Strafdivisor **66,6**	Die Damen im Frauenwettbewerb treten nicht nackt an, das obige Foto mit unserer Praktikantin ist dummerweise nur Wunschdenken. **12**	Hier zuschauen ist wie Talkshow gucken: beruhigend. Weil man sieht, dass es Leute gibt, die noch bemitleidenswerter sind als man selbst. **15,5**
OLYMPIANORM-KENNZIFFER				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Ideen-Faktor) x (Spaß-Multiplikator) : Zuschauertauglichkeits-Divisor = Olympianorm-Kennziffer

* Vier dieser Sportarten existieren wirklich. Eine ist erfunden. Welche? Antwort an leserbriefe@pcaction.de, es gibt ein Spiel zu gewinnen!

Was für Lümmel!



»Behinderte können nicht so gut auf den Fingern pfeifen.«

„Wir haben Tortilla Tycoon nachgekocht und das hat gar nicht mal so gut geschmeckt", teilten uns Stefan (links) und Marcus jüngst mit. Ja, es ist nicht einfach, unsere superben Rezepte aus „PC ACTION kocht" stimmig umzusetzen. Wir nehmen derlei Kritik selbstverständlich nicht persönlich. Ihr blöden Penner. Na ja, zwei Typen, die freiwillig zusammen kochen und dies nicht beruflich bedingt *müssen*, sind uns eh suspekt. Falls Sie verstehen, was wir meinen, knickknack.

Noch ein Lümmel ...

Wir schwankten kurz, ob wir unseren Leser Andreas Donner wegen des Fotos rechts für a) einen Künstler oder b) völlig bescheuert halten. Die richtige Antwort lautet natürlich c): Andreas Donner ist blind wie ein Nacktmull und hat seinen Freund beim Liebesspiel verwechselt. Wir hoffen, es war trotzdem schön. Alle, die nun neidisch gucken: Keine Sorge, alles ab 20 Zentimeter ist auch noch okay.



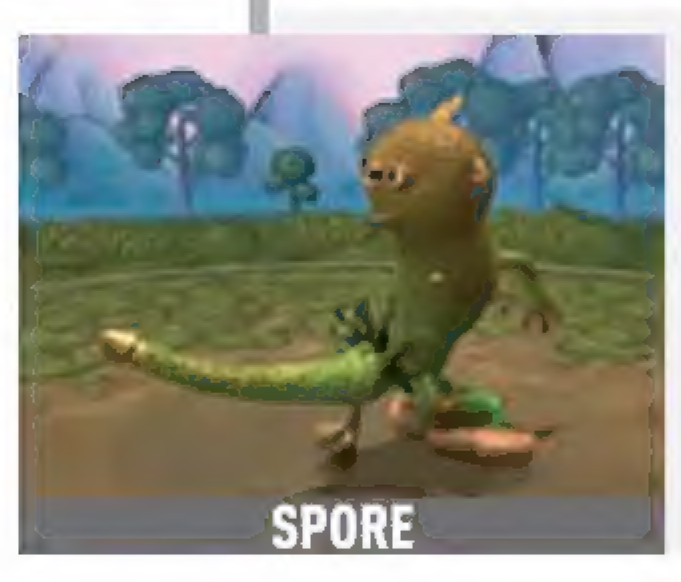
... und Lümmel Nummer 4



Flori und Steffi schicken uns quasi jeden Monat Fotos von sich und ihren nachgekochten „PC ACTION kocht"-Gerichten. Jetzt haben sie uns mürbe gemacht und wir veröffentlichen eines davon. In der Szene links beginnt Flori, dieser Lümmel, seine Freundin zu befummeln (man beachte die unauffällig gen Ausschnitt wandernde Hand). Wir freuen uns auf die Fortsetzung in vier Wochen *lechz*.

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr



SPORE

Fest für kommende Ausgabe eingeplant haben wir den Test zum Kreaturenbastel-Echtzeitstrategiespiel *Spore* (beachten Sie das Penismonster links). Ferner wagen wir Ausblicke auf die mutmaßlich erstklassige Rasersimulation *Need for Speed: Undercover* und das Action-Rollenspiel *Sacred 2*.

Außerdem ...

Als Vollversion gibt's den Shooter *Project Snowblind*, den wir mit 80 % bewerteten. Sie verkörpern einen Soldaten, der dank Bio-Implantaten immer stärker wird. Käufer der Filmausgabe reiben sich zudem wegen *Graveyard Alive* die Hände, einem Zombiekomödie-Seifenoper-Mix.



Epilog

Fränkel *(heiser)*: Herr Hesse, Sie müssen mich ab sofort DER PATE nennen und Angst vor mir haben!
Hesse: Werden Sie jetzt völlig größenwahnsinnig, Fränkel?
Fränkel: Neee, ich hab die Patenschaft für drei turkmenische Winkelzahnmolche im Nürnberger Zoo übernommen, MUAHAHAHA!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. SEPTEMBER 2008

games
AND MORE

... das erste Digital-Entertainment-Magazin für alle!

01.10.2008 am Kiosk

www.gamesandmore.de – jetzt registrieren und eines von 500 kostenlosen Heften gewinnen!



Download Shop

www.gamer-unlimited.de



Das schwarze Auge:
Drakensang
42,95 €

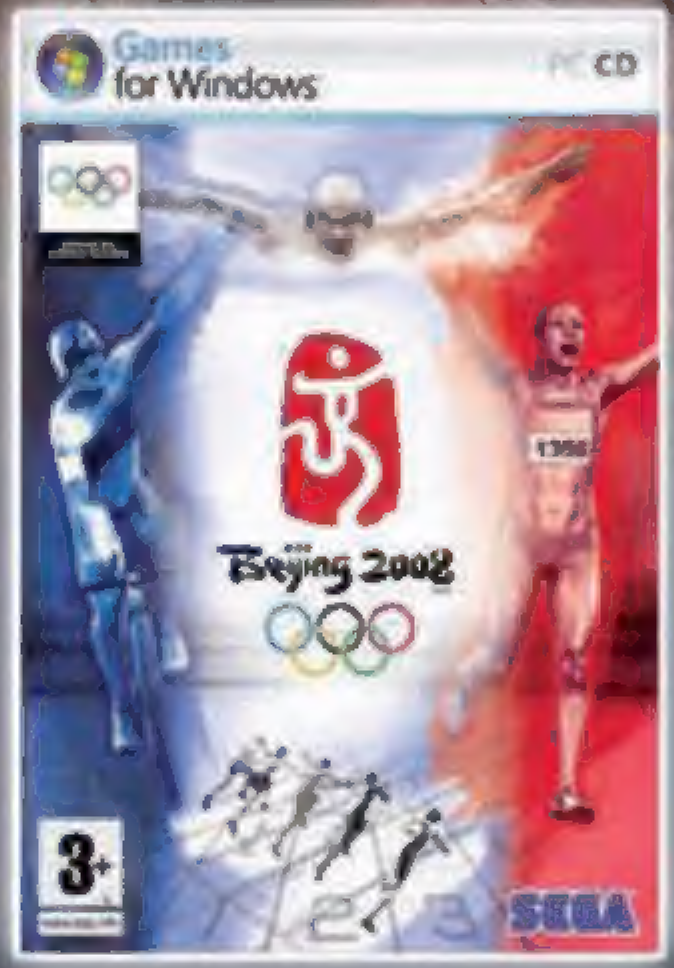
Über 300 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Age of Conan
49,95€



Beijing 2008
44,95€







Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG. Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Age of Conan © 2008 Funcom, All rights Reserved. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. Funcom Authorized User. Beijing 2008 ©TM IOC. Copyright © 2008 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. © SEGA. SEGA and the SEGA logo either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.